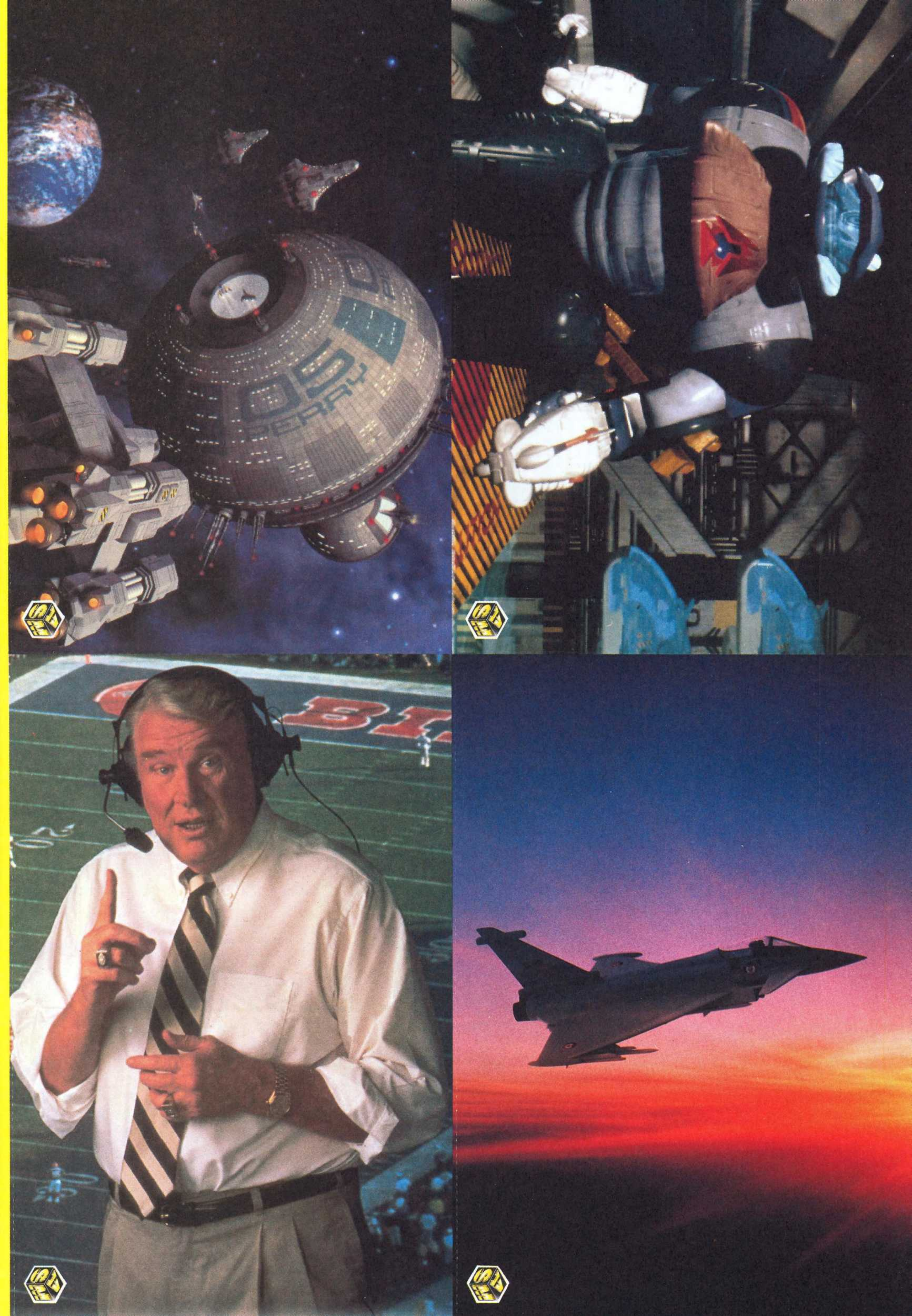


ASM
Alles über Computer- und Videospiele
Das Spaß-Magazin
Nr. 2 Februar 1994
9. Jahrgang
öS 65
sfr 7,50
lit 8700
hfl 9,90
Dr 1200
DM 7,50
ISSN 0933-1867
Nr. 2 Februar 1994
ASM • Alles über Computer- & Videospiele • TESTS & VORSTELLUNGEN
Das Neueste aus den USA:
Spiele steuern mit
GEHIRNSTRÖMEN!
AMBERMOON
Rollenspiel-Höhepunkt
für den Amiga
LARRY 6 BRINGT SEX & GAGS
Die neue Lachnummer auf dem PC
REBEL ASSAULT
"Ich war Luke
Skywalker"
Aladdin
Märchen-Hit auf Super NES
JOE'S FUTURELAND
Phantastische Welten - mitten in Basel
INSIDE JAGUAR
Technische Neuigkeiten
von der Superkonsole
SAM & MAX
RESPEKTLOS,
ULKIG, GUT!



ASM - Das Spaß-Magazin, Postfach 1870, 37258 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-0, Fax: 0 56 51 / 929-141

Motiv: The Journeyman Projekt PC

© Gametek, England

ASM - Das Spaß-Magazin, Postfach 1870, 37258 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-0, Fax: 0 56 51 / 929-141

Motiv: Privateer

© Electronics Arts

ASM - Das Spaß-Magazin, Postfach 1870, 37258 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-0, Fax: 0 56 51 / 929-141

Motiv: T.F.X.

© Ocean/Bomico

ASM - Das Spaß-Magazin, Postfach 1870, 37258 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-0, Fax: 0 56 51 / 929-141

Motiv: John Madden Football

© Electronic Arts



Das blubbernde Fiasko

Sie sind die heimlichen Herrscher: Nach Feierabend übernehmen sie ebenso unauffällig wie selbstverständlich die Gewalt. Wer? Die drei großen F des deutschen Mannes: Flaschenbier, Filzpantoffeln und – Fernsehen. Wir ASMler könnten noch ein viertes dazusetzen, nämlich Fideospiele, aber die würden sicher von einem aufmerksamen Korrektor aus dem Manuskript getilgt.

So richtig schwierig wird die Sache, wenn das dritte F mit dem vierten zusammentrifft – wenn also unser geliebtes deutsches Puschenkino sich mit Computer- und Videospielen beschäftigt. So geschehen neulich abend: Ein spannungsreicher aber ermüdender Redaktionstag lag hinter mir, und in der Hoffnung auf anregende Unterhaltung schaltete ich mich in die "erste Reihe". Holla, was sieht mein entzündetes Auge? "Das flackernde Inferno – Computerspiele verändern die Freizeit". Na prima, das heißt ja eine Dreiviertelstunde High-Tech vom Feinsten, neue Games und Cyber-Spaß. Oder? "Ernst, blutiger Ernst", tönt es aus dem Fernseher mit Grabesstimme.

Die ersten Bilder: das PC-Spiel "Voyeur", dann eine martialische Ballerszene aus "Jurassic Park PC". Verbissene Gesichter. "Die schöne neue Zeit macht den Bildschirm zum flimmernden Spielplatz. Aber wer bestimmt die Regeln?" Nanu, ob man hier denn wohl gegen Bildschirmspiele hetzen möchte? Aber nein, nach dem kernigen Anfang wird die Sache schnell harmloser. Statements von Leuten, dazwischen ein paar Statements von Leuten und zur Auflockerung zwischendurch noch das eine oder andere Statement von Leuten. Während ich immer schläfriger werde, erklärt auf dem Bildschirm der unvermeidliche Psychologe seine Sicht des Spiele-Phänomens: "Das ist eine Faszination, die dazu führt, daß man kein natürliches Ende findet, es sei denn, man schläft ein..." – was einem bei dieser Fernsehsendung allerdings noch wesentlich leichter passieren kann. Das Ganze erscheint mir etwa so erheiternd wie Boris Becker bei der Zahnpflege zuzusehen.

Selbst Adventure-Queen Andrea Dreisbach kann die Sache nicht retten – auch sie muß vornehmlich ernsthaft Statements abgeben und darf dann in Kyrandia 2 ein paar Farben verrühren. Mensch, Ihr hättet Andrea mal zeigen sollen, wie sie sich voller Begeisterung auf ein neues Game stürzt oder mit anderen Adventure-Fans übers Klingelphon fachsimpelt! Dann schlägt die Grabesstimme aus dem Hintergrund wieder zu: "Wo einst der Mensch im Dialog mit dem Mitmenschen in die tiefsten Urgründe des Daseins hinabtauchte, dort sitzt er nach Meinung mancher Zivilisationskritiker heute nur noch mit starrem Blick vor dem Monitor, dann und wann einsilbige Programmbefehle ausstoßend." Wo, bitte, soll dieser interessante Ort sein, an dem erst getaucht und dann ausgestoßen wird? Bevor die Langeweile vollends das Kommando übernimmt, zeigt man eine Szene aus der Spielhallenversion von "Mortal Kombat", in der eine Kämpferin zum Skelett verschmort. "Der elektronische Overkill; rund um den Globus ist ihm die Jugend verfallen." Aber der Psychologe weiß zu beruhigen: "Die Welten sind nicht so unmittelbar als Lebenswirklichkeit übertragbar." Aha! Und weil man weder Abscheu noch Begeisterung so richtig wecken kann, philosophiert man im Plakatstil: "Das Computerspiel als Medium des kollektiven Vergessens". Außerdem machen Computerspiele einsam – "Schaltkreis statt Stuhlkreis?" Ist der Weg in die Isolation vorgezeichnet, weil man am Bildschirm immer alles allein machen muß? Auch hier beruhigt der Psychologe: "Die Gefahr liegt nicht im Phänomen Computerspiel, sondern im Wie." Wie? Ah ja. Man kann also auch ohne Rechner einsam sein beziehungsweise mit anderen Computerfreaks eine Menge Gemeinschaftserlebnis haben, wenn man bloß will.

Die düstere Schlußvision der Grabesstimme: "Zwei bewegungsgesteuerte Monitore vor Augen, Kopfhörer auf den Ohren, keine Sinne mehr frei für die Umwelt – so könnte er aussehen, der neue Mensch. Er läuft nicht mehr barfuß durch den Park, er tapert nur noch in Gefechtsstellung über den Mars." Er könnte auch anders aussehen – nämlich mit Fernsehaugen, einem Seriengewissen von der öffentlich-rechtlichen Stange und bis über beide Ohren humorlos....

Schließlich bin ich doch noch eingeschlafen, und im Traum sehe ich mich auf einer grünen Wiese Flöte spielen. Vor mir ein merkwürdiges bebildschirmtes Kästchen. Erst nach einer Weile wird mir klar, was ich da eigentlich mache:

Ich pfeif' aufs Fernsehen!

Fröhlich flötend grüßt Euch

Euer Peter Schmitz

Peter Schmitz, Chefredakteur

INH



Auf den Spuren Karl Mays: Der Schatz im Silbersee •18•

HIGHLIGHTS ab Seite 14

Das witzigste Gespann seit langem: Sam & Max •20•

REVIEW ab Seite 24

CD-ROM ab Seite 90

COMING SOON ab Seite 110

INHALT





Tiny Toon Adventures 2 •30•



Rebel Assault-Longplay: How to be a pilote •88•

ALT

RUBRIKEN

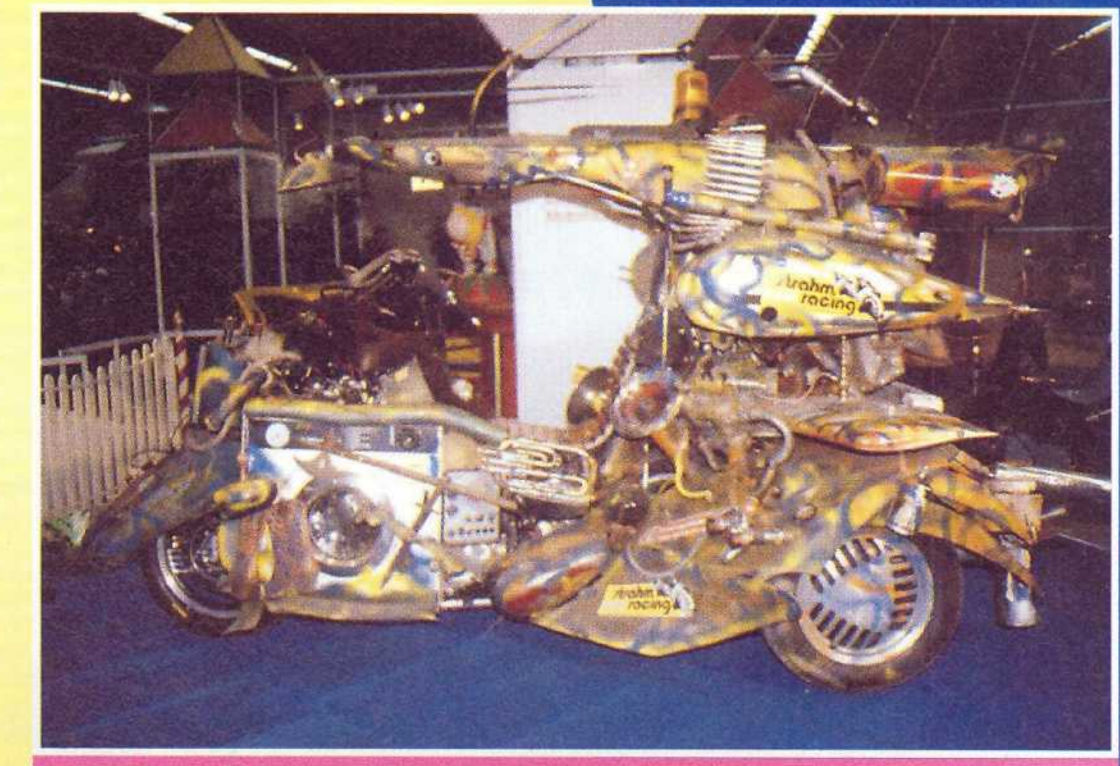
COMPETITIONS

ASM unterwegs
ab Seite 126



Bauch rein, Brust raus: Larry 6 •25•

REPLAY



Heiße Öfen: Die Motorshow in Essen •130•

Neues überAtaris Wunderwaffe: Der Jaguar •108•



Secret Service
Tips & Lösungen ab Seite 67

INHALT



Meisterlich

Wer sich ein wenig für Schach interessiert, kennt auch die Münchner Firma Hegener & Glaser. – Was, der Name sagt Euch nichts? Nun, beim Stichwort "Mephisto" seht Ihr bestimmt klar. Unter diesem Namen bieten die Münchner eine ganze Reihe von Schachcomputern und -programmen an, die häufig auch bei offiziellen Schachereignissen zu Demo- und Analysezwecken eingesetzt werden und zum Besten gehören, was der Markt bietet.

Mit dem **Mephisto Genius 2.0** entstand jetzt ein erstaunliches Programm für den PC, das wir in dieser Ausgabe vorstellen (siehe Seite 27). Kaum fertiggestellt, trat es am 6. November 1993 bei der Weltmeisterschaft für Micro-Schachcomputer in München gegen stärkste Konkurrenz aus aller Herren Länder an. In der sogenannten Softwaregruppe mußte es sich zunächst dem englischen "Hiarcs" geschlagen geben, siegte aber (als Modul) in der "Herstellergruppe". Beim anschließenden Vergleich in einer Play-Off-Runde konnte auch "Hiarcs" klar ausgepunktet werden, und der Titel des "Absoluten Microcomputerschach-Weltmeisters" ging an den "Genius", der damit den neunten Titel in Folge für die Mephisto-Familie einheimste.

Limitiert

Software 2000 hat eigens für Freunde der Sport- und Wirtschaftssimulationen ein besonderes Bonbon herausgebracht: Die **Weihnachts-Edition Eishockey-Manager**. Dem Spiel liegt als zusätzliches Goodie eine Videokassette der Eishockey-Saison 92/93 bei. Das Ganze ist in einer limitierten Auflage seit November '93 und noch bis Februar dieses Jahres für die Systeme Amiga und PC zu einem Preis von ca. 100 DM im Handel zu bekommen.

Hau wech!

Wer auf dem Sega Mega Drive mal wieder richtig auf den Putz hauen will, dem sei **Street Fighter II – Special Champion Edition** empfohlen. **Capcom** schickt insgesamt zwölf neue, megastarke Kämpfer aus allen Teilen der Welt in den Kampf, von denen man einen aussuchen darf, in dessen Rolle man schlüpft. Dann geht's auch schon los, gekämpft wird nicht nur mit dem Joypad oder -stick, sondern auch mit verschiedenen Extras. Gemacht wurde die Special Edition für einen oder zwei Spieler. Na denn, immer feste druff...



◀ *Straßenkampf mit allen Mitteln: Street Fighter II – Special Champion Edition*

Fett, faul und gefräßig in die Arbeitspause

Der bekannteste Kater der Welt heißt – Garfield. Zur Freude der Leser zahlreicher Zeitschriften weltweit, aber nicht immer zum Wohlgefallen seines Besitzers Jon, treibt er seit seiner Geburt vor ca. 15 Jahren die tollsten Kapriolen in liebevoll gezeichneten Comic-Strips.

Natürlich hat er inzwischen auch den Zeichentrickfilm und eine Abteilung des Devotionalienhandels erobert, und auch vor dem Computerbildschirm macht er nicht länger halt. Die Firma **Multicom** bietet nämlich jetzt einen Windows-Bildschirmschoner unter dem Namen des wohlbeleibten Stubentigers, der die Arbeitspausen mit kleinen Bildergeschichten und einigen Animationssequenzen versüßt.

Der **Garfield Screensaver** kommt auf drei Disketten (3,5-Zoll, HD) ins Haus und kann entweder als Modul in die Windows-Systemsteuerung oder als Ergänzung des bekannten *After Dark*-Savers installiert werden. Wird der Schoner aktiv, dann werden kontinuierlich Strips mit Garfield-Abenteuern ein- und ausgeblendet. Außerdem lassen sich spezielle Termine einstellen, die zusätzlich mit animierten Episoden gewürzt werden – und die hat man sogar mit Sprachausgaben aufgepeppt! Neben Geburtstag und Weihnachtsfest kann so jeder einzelne Wochentag mit bis zu acht Sondereinlagen bedacht werden. Ach ja: 99,95 DM soll der Spaß kosten!



ZEIT FÜR TECNOPLUS

SNES Control Stick (TP197)

Dieser SNES Kontroll Stick in ergonomischem Design ist die optimale Ausrüstung für das Super Nintendo Entertainment System!

★ 6 Feuerknöpfe (A,B, X, Y, L, R)
★ Start/Auswahlknopf
★ Unabhängige Turbokontrolle für alle Feuerknöpfe
★ Zeitlupen-Funktion
★ Autofeuer-Fähigkeit

empf. Verkaufspreis

29.99 DM

Hawk Junior (TP189)

Dieser Analog Joystick für IBM® XT/AT 386, 486 und Kompatible, eignet sich hervorragend für schnelle Arcade Action Games!

★ 2 Feuerknöpfe
★ Turbofeuer-Auswahlschalter
★ Automatische Zentrierung
★ Trimmung nicht erforderlich

empf. Verkaufspreis

19.99 DM

Swift (TP200)

Jetzt gibt es für den Commodore Amiga, C64 und Atari ST Heimcomputer dieses ausgezeichnete Kontroll-Pad mit Turbofeuer!

★ 8-Wege direktionales Daumen-Kontroll-Pad
★ Freihand Autofeuer-Funktion

empf. Verkaufspreis

14.99 DM

Fordern Sie unseren kostenlosen Prospekt an. Heute.

TECNOPLUS

TECNOPLUS erhalten Sie im Computerfachhandel und in allen gut sortierten Fachabteilungen der Kaufhäuser.

Vertrieb für Deutschland, Österreich und Schweiz durch:



LEISURESOFT GmbH
Robert-Bosch-Straße1
59199 Bönen, Deutschland
Tel. 0 23 83 / 69-0, Fax 0 23 83 / 5 71 16



Mobiles grabben

Es gibt Situationen, da wünscht man sich, man hätte gerade einen Rechner mit einem Video-Digitizer zur Hand. Die **Addon Computer GmbH** bringt ein neues Produkt auf den Markt, das hier Abhilfe schaffen kann: der Neotech **Grab & Co**. Hinter diesem Namen versteckt sich eine Video-Echtzeit-Digitalisierungs-karte, die einfach an einen beliebigen Printerport (Parallelanschluß des Rechners) angeschlossen wird. Damit bietet sich der Einsatz an Notebooks und Laptops geradezu an.

An die Karte kann wiederum jede beliebige Videoquelle angeschlossen werden. Aus der laufenden Video-Sequenz lassen sich dann Einzelbilder (oder Sequenzen) entnehmen und abspeichern. Die Bildgröße kann vom Format 192 x 144 bis zum Format 768 x 576 Pixel eingestellt werden. Damit nicht zu viel Plattenplatz belegt wird, lassen sich die Bilder oder Sequenzen im PEG-Verfahren speichern.

Mit dem Grab & Co dürfte so mancher Home-PC, aber auch so mancher Tragbare ein Stück mehr in Richtung einfache Video-Bildbearbeitung gehen.

In die eigene Tasche

Noch was zum Thema Notebooks und Laptops: Die Dinger sind ja echt gut, wenn es darum geht, unterwegs Daten zu erfassen oder mal ein Spielchen zu wagen. Doch die mitgelieferten Schutzhüllen helfen keineswegs, wenn es mal zum "Anstoß" kommen sollte. Eine Delle im Gehäuse sieht nicht nur fürchterlich aus, sie kann auch wichtige mechanische oder elektronische Teile in Mitleidenschaft ziehen.

Die Firma Tumi aus Neuenrade bietet daher für Laptops oder Notebooks exklusive Nappa- oder Ballistic-Ledertaschen an. Die Modelle haben unterschiedliche Abmessungen. Je nach Ausführung kann man zwischen normalem und extrem strapazierfähigem und unempfindlichem Material wählen. Die Preise sind allerdings entsprechend, ein wenig tiefer muß man schon in den Geldbeutel greifen. Zwischen 500 und 1000 DM sind für dieses Zubehör zu berappen. Aber wem sein Notebook heilig ist, der sorgt sich auch um gute Unterbringung für unterwegs, gelle?

▲ *Heute mal in Leder...*

Einmal Mr. President sein ...

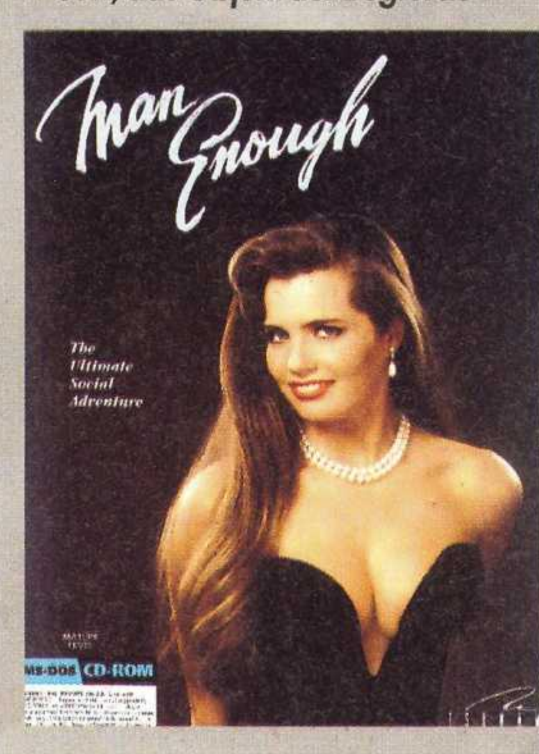
The Software Toolworks bringt nicht nur die neuen Politik-News (siehe Newsweek Interactive), es läßt die Computerbesitzer auch selbst ran. Was den Deutschen mit "Einmal Kanzler sein" oder "1990" Recht ist, dürfte den Amerikanern mit **Capitol Hill** nur billig sein. Capitol Hill ist erlebte amerikanische Politik: Angefangen wird beim kleinen Kongress-Abgeordneten, der sich zum Präsidenten der USA hocharbeitet. Dabei wurde sehr viel Sorgfalt darauf verwendet, die politischen Gegebenheiten in den USA so realistisch wie irgendmöglich darzustellen. Capitol Hill gibt es wie die "Newsweek"-Software nur für PC auf CD-ROM.

◀ *Clinton's World...*

It's a man's world

Tsunami will den armen Männern dieser Welt helfen, die Probleme haben, das nette Mädel von nebenan anzubaggern. Zu schüchtern? Verklemmt? Kein Problem, ein bißchen **Man Enough** gespielt, das neue interaktive Adventure – und schon ist Don Juan ein Muttersöhnchen gegen Euch! Aufgemacht wie die Verkupplungswerbung in diversen Privatsendern ("Allein? Dann hol Dir 'nen Dackel als Freund!") wird man auf fünf verschiedene Frauentypen (Hausmütterchen, Kampfbiene, Psycho-Glucke und ähnliche) losgelassen und muß versuchen, durch "soziale Kommunikation" erste Verbindungen zu knüpfen. Ist man ungefähr so interessant wie der letzte Hosenknopf von Papis grauem Leinen-Tweeder, dann dürfte sich "Miß-Hättichgern" wohl gleich verabschieden. Geht man ran wie Blücher, endet man wie Napoleon – bei Waterloo. Also, wenn die Mädels auf diesem Planeten wirklich so sind, dann geben wir besser den Dinos eine neue Chance... – Na ja, mal sehen, was bei unserem Test herauskommt.

▼ *Jeri, das Objekt der Begierde*



Ausgeflipp(er)t

Das französische Label **Infogrames** bringt mit **Living Pinball** einen neuen Flipper für die Systeme PC und Amiga auf den Markt. Ein bis vier Spieler können ihre Kugeln durch drei unterschiedliche Flipper mit insgesamt sechs Bonuslevels jagen. Als besondere Neuheit verspricht das Game einen Abenteuermodus, durch den sich die Spieler hindurchkämpfen müssen. Ihr dürft also schon gespannt sein.





Der verschwundene Hitstern

Die Überschrift hieß "Volltreffer!", und genau das war auch die Meinung der Testerin zu **Ascons** Fußballtrainer-Erlebnis **Anstoß**. Die Spielversion für den Amiga schnitt in der Review (ASM 1/94, Seite 87) mit 10 Punkten, also einem satten "Gut" ab und konnte obendrein einen Hit-Stern einheimsen. Wo der im Eifer des Fußball-Gefechts dann allerdings geblieben sein mag, wissen nur die weisen alten Sumpfschrompfen im Wintermatsch hinter dem Verlagsgebäude.
Nee, im Ernst: Hier wird er jetzt nachgeliefert, der Stern. Ein zerknirschtes "Tschulligunk!" in Richtung Ascon...



Neues vom Index

Auf den monatlichen Listen über frisch von der Bundesprüfstelle indizierte jugendgefährdende Schriften, Videofilme, Spiele und Tonträger findet sich ja in der Regel nur uninteressantes Zeug, das ohnehin keiner kennt. Ausnahmen bestätigen jedoch die Regel: Die neueste CD "Frohes Fest" der zur Zeit gerade unter jüngeren Kids angesagten deutschen Rapper-Truppe "Die fantastischen Vier" ist, wie wir soeben erfuhren, auf dem Index gelandet. Auf Anfrage teilte uns die BPjS mit, zwei der Songs würden Inhalte vermitteln, die zwar von Erwachsenen noch als Satire wahrgenommen, von Kindern und Jugendlichen aber für bare Münze gehalten würden und sich so gefährlich auswirken könnten. Beanstandet wurden speziell Darstellungen entwürdigender sexueller Verhaltensweisen.
Wie alle indizierten Produkte darf die CD nun von Gesetz wegen Kindern und Jugendlichen nicht mehr zugänglich gemacht werden; es darf auch keine Werbung mehr dafür erscheinen.

Kammerjäger

Amiga-Besitzer können sich jetzt über einen menschenfreundlichen Service des ACP/TCP-Computerclubs freuen: Gegen Einsendung einer 3,5-Zoll-Leerdiskette und Rückporto bekommt dort jeder eine neu zusammengestellte Sammlung der aktuellsten Antivirenprogramme aus PD und Shareware. Die Adresse: Dorfstr. 17, 83236 Übersee.

Besuch aus Slough

Nein, Slough ist kein Schimpfwort, sondern ein Ort in der britischen Grafschaft Berkshire, wo der englische Zweig von **Gametek** sich niedergelassen hat. In unseren Redaktionsräumen tauchte kurz vor Schluß dieser Ausgabe lieber Besuch auf: Gameteks Marketing-Mann Adrian Cale und Europavertriebs-Schwergewicht John Williams (der sich besonders mit Chefred Peter gut zu verstehen schien...) hatten sich nach Nordhessen verirrt und fanden nach einer echt Fantasy-mäßigen Odyssee durch die verschlungenen Gassen des Städtchens Eschwege denn auch tatsächlich das ASM-Domizil. Die beiden brachten im Handgepäck eine ganze Reihe neuer Gametek-Produkte und brandheißer Infos mit, die wir Euch nicht vorenthalten wollen:
Ein bißchen ähnlich wie der Gametek-Verkaufshit Elite II, aber noch viel strategiebetonter wird das Science-Fiction-Händlerspiel **Nomad** ausfallen. Die Grafik ist knuffig (die zahlreichen Gesprächspartner aus X Rassen sehen zum Wegkugeln aus), und die Spielhandlung erinnert ein bißchen an den Klassiker "Die Arche des Captain Blood". Kombinationsvermögen ist gefragt, und die Atmosphäre nimmt einen schnell gefangen. Der Preis für Nomad wird 79 DM betragen. – Spiele des US-Entwicklers Imagitec bringt Gametek nun in neuer Aufmachung auf den Markt. Das gilt beispielsweise für **King's Table – The Legend of Ragnarok**, das wir unter dem Namen "Ragnarok" bereits in ASM 4/93 getestet haben, ebenso wie für **Human Race – the Jurassic Levels**. Vom ersten **Humans** gibt es jetzt neben einer Game-Boy- und einer Super-NES-Version auch eine brandneue CD-ROM-Version für PC mit mehr als 150 Levels. Der Über-Flipper **Pinball Dreams** soll dieser Tage ebenfalls für Super NES erscheinen. Preis: 125 DM. – Action-Freunde unter den PClern horchen auf: Vier grafisch aufwendige "all American competitive games", die auch bei uns nicht unbekannt sind, kommen bei Gametek als **American Allstars Collection**-Pack für zusammen 99 Mark heraus: das Autorennen **Bill Elliot's Nascar Challenge**, das Flugkampfspiel **Danger Zone**, die Fernseh-Actionshow-Adaption **American Gladiators** und das Football-Game **NFL**. – **Tesserae**, das es bereits seit einiger Zeit für den Game Boy gibt, bringt seinen Knobelspaß nun auch auf den PC. Ein neues Game-Boy-Actionspektakel vor nordischem Hintergrund ist mit **Prophecy: Viking Child** zu erwarten, und der dickste Hammer dürfte **The Journeyman Project** als CD-ROM für den PC werden! Das Ding war ja auf dem Macintosh schon der Adventure-Hit schlechthin. Lest die nächste ASM, da wird dann der Test der endgültigen Fassung drin sein. Wir sind jedenfalls schon von der Vorversion schwer begeistert.


▲ The Journeyman Project PC

▲ Adrian Cale



▲ Nomad ▼




▲ Humans SNES

▲ Nascar (Allstars Collection)


▲ John Williams



Meister der Lampe

Die schöne Scheherezade erzählte dem Kalifen Märchen über Märchen – und das 1000 und eine Nacht lang. Auch heute noch lauschen die Kinder gebannt diesen Erzählungen, oder, wenn es große Kinder sind, gehen sie ins Kino und sehen sich die Märchen als Trickfilme an. Auf jeden Fall sind es schöne Geschichten!



Im November lief der neueste Walt-Disney-Zeichentrickfilm **Aladdin** in den deutschen Kinos an, und nahezu zeitgleich erschien auf dem Softwaremarkt das gleichnamige Konsolenspiel. Mit seinem Temporeichtum, Witz und einer wunderschönen Musik hat Aladdin (der Film) in den USA bereits über 30 Millionen Menschen begeistert. Dem gelungenen Streifen gelang es damit bereits, in der Film-Bestenliste so bekannte Werke wie "Batmans Rückkehr", "Lethal Weapon 3" und "Kevin – Allein in New York" auf die Plätze zu verweisen. Zwei Oscars bekam der Film verliehen: Der eine wurde für die beste Musik, der andere für den besten Originalsong vergeben. Bislang konnte dieses Meisterwerk der Animation über 200 Millionen Dollar einspielen und gilt jetzt schon als der erfolgreichste Zeichentrickfilm aller Zeiten. So hat Aladdin sogar seinen Vorgänger "Die Schöne und das Biest" um Längen überholt.

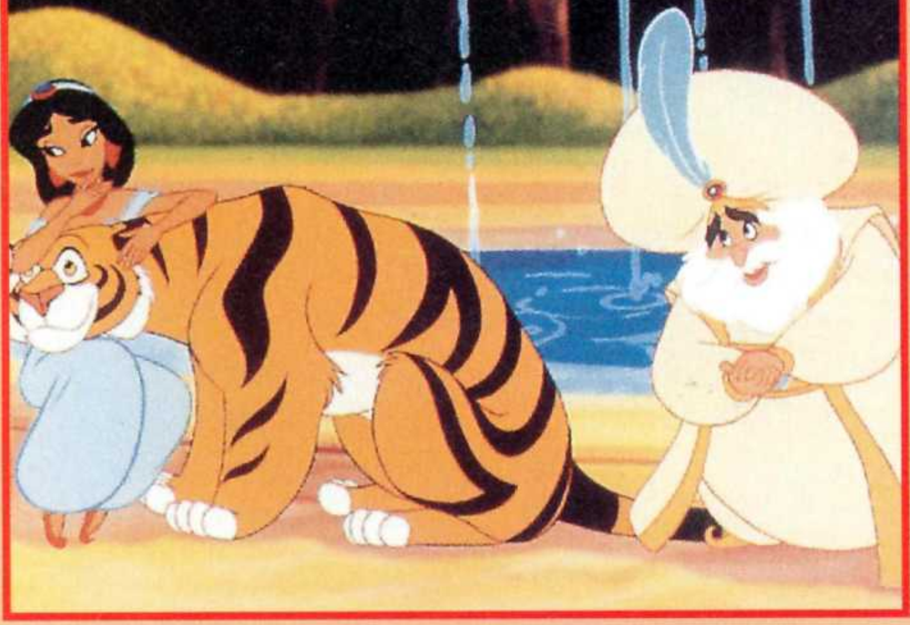
Aladdin ist der einunddreißigste abendfüllende Zeichentrickfilm aus den Disney-Studios, aber erst die sechste Märchenverfilmung. Walt Disney begann seine Märchentradition 1937, als er das klassische Märchen der Gebrüder Grimm "Schneewittchen und die sieben Zwerge" in die Kinos brachte. In den fünfziger Jahren folgten "Cinderella" und "Sleeping Beauty" (Dornröschen). In den letzten Jahren sorgten "Arielle, die Meerjungfrau" und "Die Schöne und das Biest" für volle Kinokassen.

Die Idee, aus der Aladdin-Geschichte einen Zeichentrickfilm zu machen, stammt von Howard Ashman, der 1988 noch mit Alan Menken an "Arielle" arbeitete und gerade "Die Schöne und das Biest" vorbereitete. Als die beiden Disney-Veteranen John Musker und Ron Clements die Arbeit an "Arielle" beendet hatten, stürzten sie sich gleich auf den ersten Drehbuchentwurf für "Aladdin". 1991 wurden Ted Elliott und Terry Russio hinzugezogen, und die überarbeiteten den ersten Rohentwurf. Im Laufe der Zeit wurden viele Dinge in der Handlung und bei den Personen verändert. Lediglich drei der Originalsongs, die Ashman geschrieben hatte, überstanden alle Änderungen und blieben bis zum Schluß im Film. Mit einem Oscar belohnt wurde die Menken/Rice-Ballade "A Whole New World".

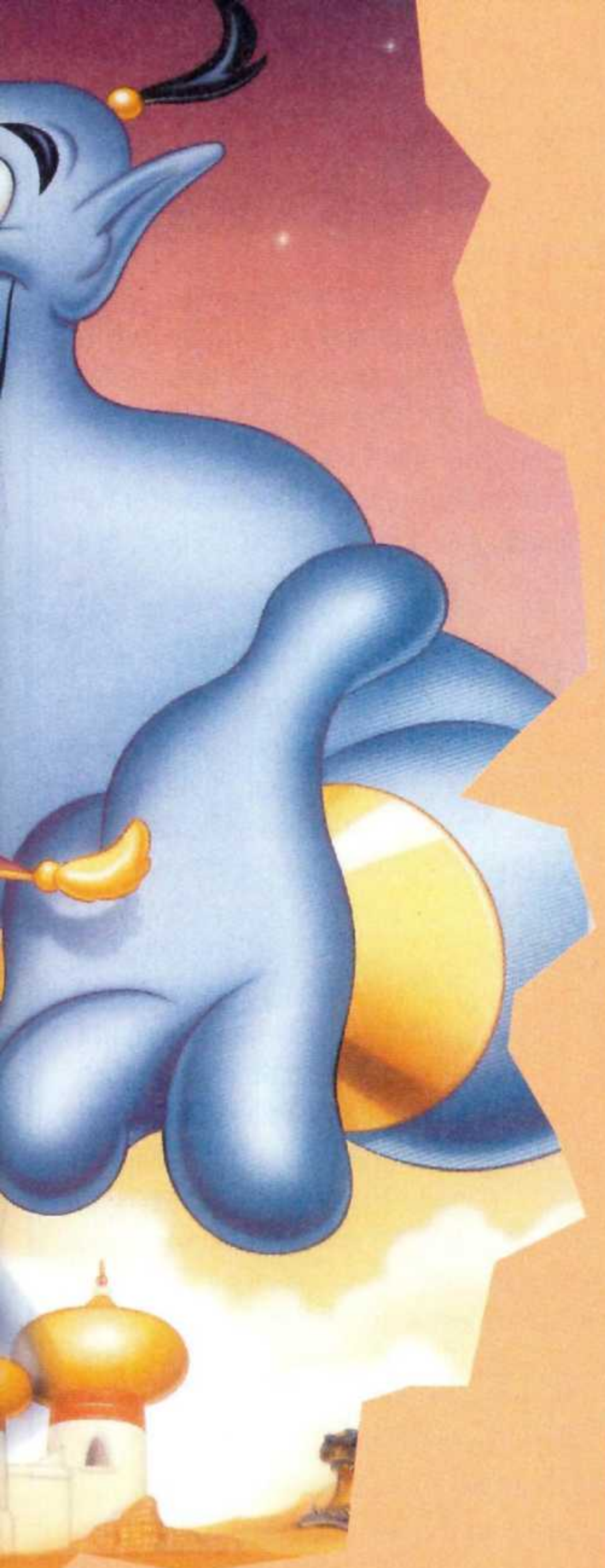
Trickfilmcharaktere

Die Ausdruckskraft der Charaktere ist das Salz in der Suppe der Trickfilme. Bei Aladdin hat ein Team von Disneys Top-Zeichnern und Animatoren für das nötige Feeling gesorgt. Die Hauptfigur Aladdin wurde von Glen Keane gezeichnet, der bereits das Biest aus "Die Schöne und das Biest" entwickelt hatte. Die Figur sollte seiner Meinung nach die Ausstrahlung und Statur von Tom Cruise, Mimik und Eigenschaften von Michael J. Fox und die geschmeidigen Bewegungen von Rapper M.C. Hammer haben.

Der Dschinni wurde von Eric Goldberg entwickelt. Er versuchte, der Figur eine möglichst große Bewegungsfreiheit mit einfachen Formen zu geben. Andreas Deja zeichnete für Dschafar verantwortlich.



▲ *Du kannst mich doch nicht einfach im Stich lassen, Töchterchen*



Er wählte für diese Figur eine elegante Linienführung. Besonders beim Gesicht kommt das zum Tragen, denn der Gesichtsausdruck Dschafars ist eine Maske seiner Gier und Machtbesessenheit.

Für Prinzessin Jasmin war der "Damenspezialist" Mark Henn zuständig, der auch schon die Arielle und die Belle gezeichnet hatte. Jasmin hebt sich deutlich von seinen bisher gezeichneten Charakteren ab. Henn hat die Figur so entworfen, daß sie wesentlich selbstbewußter und auch weniger naiv wirkt, als es beispielsweise ihre Vorgänger waren. Die Anregungen für Jago fand Will Finn in seinem eigenen Haus: Das Hobby seiner Frau ist nämlich die Vogelhaltung, und in ihrem Lieblingskakadu Angel fand Finn die nötigen Inspirationen für den Jago.

Der künstlerische Leiter Rasoul Azadani, ein gebürtiger Iraner, reiste eigens für den Film in seine Heimatstadt Isfahan und fotografierte vor Ort Gebäude und Innenräume, um die islamische Welt des 15. Jahrhunderts möglichst originalgetreu nachzuempfinden. Neben den gezeichneten Figuren wurden bei Aladdin auch mit Computern entwickelte Animationen eingebaut, die eine sehr hohe Qualität aufweisen. Die internationale Presse war jedenfalls schlichtweg begeistert über den wohl spektakulärsten Disneyfilm aller Zeiten.

ALADDIN

Super NES, ca. 130 DM, Hersteller: **Capcom, USA**, Muster von: **Nintendo**.

Aladdin

Folgendes passiert: Der Sultan von Agrabah teilt seiner Tochter Jasmin mit, daß sie innerhalb von drei Tagen zu heiraten hat. Jasmin ist verzweifelt und entflieht aus dem Palast. Im Basar trifft sie auf den Tagedieb Aladdin, der alle Gassen und Dächer von Agrabah wie seine Westentasche kennt. Die beiden raufen sich zusammen und haben viel Spaß miteinander. Doch als Aladdin erkennt, daß seine Freundin die Prinzessin ist, erscheint ihm das Glück unerreichbar. Denn zwischen dem Sultanspalast und dem Basar liegen Welten.



▲ *Guter Mond, du gehst so...*

Im Palast intrigiert unterdessen der böse Großwesir Dschafar mit seinem Papageien Jago. Er will Jasmin heiraten und selbst Sultan werden. Dabei soll ihm die Wunderlampe helfen, die Aladdin für ihn aus einer Höhle stehlen soll. Dort findet Aladdin zwei neue Gefährten: einen vorwitzigen Teppich und einen Geist. Als er nämlich an der Lampe reibt, die der Wesir unbedingt haben will, erlebt Aladdin im wahrsten Sinne des Wortes sein blaues Wunder. Der Dschinni, seit Jahrhunderten "fest verkorkt", freut sich über die wiedererlangte Freiheit und verspricht seinem neuen Meister Aladdin das Blaue vom Himmel herunter. Und der Wesir schaut in die Röhre, denn diese Gelegenheit läßt sich Aladdin nicht entgehen.

Er wünscht sich, Prinz zu sein, damit er seine Jasmin wiedersehen kann. Und Aladdins Wunsch ist dem Flaschengeist Befehl. Doch Aladdin muß feststellen, daß Reichtum nicht alles ist, denn seine angebetete Jasmin läßt sich nicht an der Nase herumführen...



▲ *Aladdin als Sprungakrobat*

Aladdin ist ein zauberhaftes Märchen, das für groß und klein auf jeden Fall das Anschauen lohnt.
Nach der hervorragenden Vorstellung, die Aladdin auf dem Mega Drive gegeben hat, möchte ich Euch jetzt auch die SNES-Version besonders ans Herz legen. Die Backgroundstory unterscheidet sich nicht von der des Films bzw. der Mega-Drive-Version. Kommen wir zu den wesentlichen Dingen. Ihr müßt Euch auch springender- und hangelnderweise durch die Basare bewegen und auf Eurem Weg die vielfältigen Goodies, etwa Kristalle in den verschiedensten Farben oder auch Äpfelchen, abgreifen. Ab und zu taucht ein Extraleben auf, und wenn Ihr Glück habt, könnt Ihr einen Skarabäus einsammeln. Doch dazu müßt Ihr zunächst auf jeden Fall alle möglichen Gegenstände genauestens unter Eure Lupe nehmen. Habt Ihr einen Skarabäus eingefangen, geht's ab in die Bonusrunde. Ansonsten kann Euch alles gefährlich werden, was sich bewegt. Da hilft nur eins, nein, eigentlich "zweins": Äpfelchen werfen und auf die Gefahr draufspringen. Nach jedem der insgesamt sieben Levels, die in sich noch zusätzlich unterteilt sind, trefft Ihr auf einen Obermotz, den Ihr fertigmachen müßt. Im Gegensatz zur Mega-Drive-Version läßt die SNES-Variante das Abspeichern der Spielstände zu, ist daher noch spielerfreundlicher. Alles in allem ist der Schwierigkeitsgrad des Games nicht allzu hoch. Für Kinder ist Aladdin besonders zu empfehlen. Mich haben die absoluten Supergrafiken und die wirklich gelungenen, fließenden Animationen voll überzeugt. Der Sound kommt auch gut rüber und läßt das Ganze zu einer echten Einheit werden. Bleibt mir nur noch eins zu sagen: Supergame mit bloß ganz kleinen Schwächen.



▲ *Oh du mein Leben...*

▲ *Der Ober-Level-Watz*



Urteil: 11 "Faszinierend"

Grafik:	12
Sound:	11
Ablauf:	11
Atmosphäre:	12
Spielstärke:	10

Der passende Spiele-Hit zum Kinofilm



Der Weg zum menschlichen Interface

Durch die neuen Geräte der kalifornischen Firma Biocontrol Systems wird der menschliche Körper zum Eingabemedium für den Computer. Diese Technologie war zunächst und eigentlich für den medizinischen Gebrauch gedacht. Sie soll nun jedoch auch für neue, sensationelle Produkte des Computer- und Videospielemarkts eingesetzt werden. Einen ersten Blick auf die "Sinnesorgane" der schönen neuen Cyber-Welt können wir Euch jetzt schon verschaffen.

Wie kontrolliert man einen Computer? Klassischerweise mit Tastatur, Maus oder Joystick, neuerdings auch mit Hilfe eines Datenhandschuhs. All diese Eingabemedien setzen Kommandos durch Fingerbewegungen voraus. Was jedoch, wenn der Mensch vorm Rechner etwa körperbehindert und nicht in der Lage ist, seine Hände entsprechend einzusetzen? Der menschliche Körper kann ja eine große Vielfalt von Signalen erzeugen. Was käme heraus, wenn man versuchte, einige davon für die Steuerung von Computervorgängen auszuwerten? Dieser Frage ist eine Gruppe amerikanischer Forscher nachgegangen – und sie haben verblüffende Ergebnisse vorzuweisen.



▲ *Unscheinbares Kästchen mit Stirnband für die Gehirnstrommessung: Der "Brainman" bildet den ersten Schritt zum gedankengesteuerten Computer*

Die neue Technologie trägt den Namen **Biocontrol Processing** und bedient sich der sogenannten bioelektrischen Signale, die der menschliche Körper produziert. Diese Signale, die beispielsweise beim Bewegen der Augen, beim Anspannen beliebiger Muskeln, aber auch durch bestimmte Gehirnaktivitäten entstehen, benutzt man, um Computerfunktionen mit einzelnen Aktionen des menschlichen Körpers zu verknüpfen. Das "Wunderding", das dies ermöglicht, trägt den Namen **BioMuse** und ist eines der innovativsten Produkte der letzten 10 Jahre. Die Biocontrol-Technologie wird beispielsweise von Dave Warner am Loma Linda University Medical Center in Kalifornien erfolgreich eingesetzt, um Schwerstbehinderten die Kommunikation mit ihrer Umwelt wieder zu ermöglichen. Wie aber kann sich die neue Art der Steuerung auf ein Computerspiel auswirken? Nehmen wir als Beispiel einen Flugsimulator. Nachdem wir den Vogel auf die gewohnte Weise in die Luft gebracht und die gewünschte Flughöhe erreicht haben, sehen wir einen Feind auf der Radaranzeige. Ein Blick auf den Schirm sagt uns, daß der Gegner von uns aus gesehen im Nordosten ca. 800 Meter über uns fliegt. Jetzt setzen wir unser Biocontrol-System ein. Zunächst schauen wir nach Nordosten. Die durch die Bewegung der Augen vermittelten Daten teilen unserem Bordcomputer mit, daß unser Jet in nordöstlicher Richtung fliegen soll. Danach schauen wir nach oben, um uns auf gleiche Höhe zu bringen. Und da sehen wir auch schon den Bösewicht. Jetzt wird's interessant. Solange wir unseren Gegner im Auge behalten, werden wir ihm automatisch folgen. Durch Anspannen eines vorher festgelegten Muskels aktivieren wir den Zielsucher und unsere Bordwaffen. Der Gegner kommt in Reichweite unserer Raketen, man denkt das Wort "Feuer", und schon saust die Rakete los.



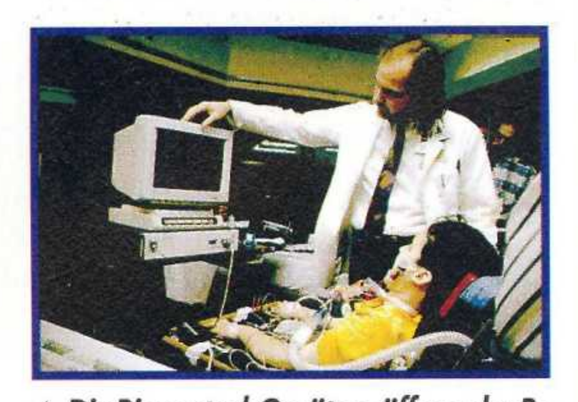
▲ *Der "Enabler" mit einem Spannband zum Messen von Muskelaktivitäten und dem Stirnband zum Erfassen der Augenbewegung*

The future is now

Zukunftsmusik? Mitnichten! Die nötigen Detektor-Systeme existieren bereits. Die ersten vier kommerziellen Produkte der neuen Technologie befinden sich zur Zeit in Erprobung. Das erste Gerät in der Vierergruppe ist **Eyecon.** Es reagiert auf Augenbewegungen, analysiert sie und setzt sie in digitale Signale um. "Eyecon" eignet sich dazu, Virtual-Reality-Umgebungen zu perfektionieren. Wie im wirklichen Leben paßt sich dann der jeweilige Blickwinkel den Augenbewegungen des "Cybernauten" an. Das zweite Produkt, **Enabler** genannt, erfaßt ebenfalls die Augenbewegungen und ist darüber hinaus noch in der Lage, Muskelkontraktionen in Steuercode umzuwandeln. Der Dritte im Bunde heißt **Brainman** und ist der wahrgewordene Traum aller Science-Fiction-Fans: Er ermöglicht die Kontrolle von Rechnervorgängen durch Gedankenkraft, genauer gesagt durch bestimmte Wellenmuster von Gehirnströmen. Die drei genannten Geräte sind für den Massenmarkt "herunterdesignt" worden und lassen sich zu Preisen von jeweils unter 100 Dollar anbieten. Das vierte und letzte Produkt der Gruppe kombiniert alle eben genannten Funktionen in einem einzigen Gerät. Sein Name: **BioMuse RF.**

Unser US-Korrespondent Markus Krichel ist weltweit der erste Journalist, dem erlaubt wurde, diese Geräte direkt vor Ort zu testen. Er konnte auch einen Einblick in die streng gehüteten Geheimnisse der Videospielindustrie zum Thema "Bio-Spielkontrolle" bekommen. Seinen ausführlichen Bericht dazu könnt Ihr exklusiv in der nächsten ASM lesen. ■

mk/sz



▲ *Die Biocontrol-Geräte eröffnen der Behindertenpädagogik völlig neue Möglichkeiten. Der finanzkräftige Videospielemarkt will das System jetzt für die spielenden Massen nutzbar machen*

LAND IN SICHT! CHRISTOPH KOLUMBUS EROBERT DIE LAUFWERKE IM STURM

Für AMIGA und PC

Volle Segel voraus in eine spannungreiche Strategie- und Handelssimulation für bis zu vier Spieler. Wählen Sie aus, ob Sie als Cristoph Kolumbus im Auftrag der spanischen Krone auf Entdeckungstour gehen oder als eine andere historische Persönlichkeit aus Portugal, Holland, England oder Frankreich. Heuern Sie die Mannschaft an, rüsten Sie das Schiff aus, und los geht´s auf einem der 6.400 Felder großen Karte - der Kartengenerator versetzt Sie mit jedem Spielbeginn in eine andere Welt.

Wenn Land in Sicht ist, heißt es Expeditionen bilden, Dörfer erobern, Missionen bilden, Siedler gewinnen, Plantagen pflanzen, und, und, und... Sie wollen die wirtschaftliche und gesellschaftliche Vormachtstellung, Sie wollen ein Kolonialreich gründen und berühmt werden - wie Christoph Kolumbus.

PC (VGA 256 Farben)

PC (VGA 256 Farben)

CHRISTOPH KOLUMBUS

SOFTWARE 2000 Simulation

Features

- Komplexe strategische Wirtschaftssimulation
- Eingebauter Kartengenerator
- Amiga-Grafik zum Teil in 64 Farben
- Viele animierte Sequenzen
- Einfache Maussteuerung
- Graphische Menues
- Ein bis vier Spieler
- Fehlende Spieler werden durch gleichwertige Computergegner ersetzt

Demo-Disk für AMIGA oder PC gegen 6 DM in bar oder Briefmarken ab sofort bei: SOFTWARE 2000, Stichwort "Demo Kolumbus", Postfach 110, 23691 Eutin.



SOFTWARE 2000

Programmiert auf gute Unterhaltung.

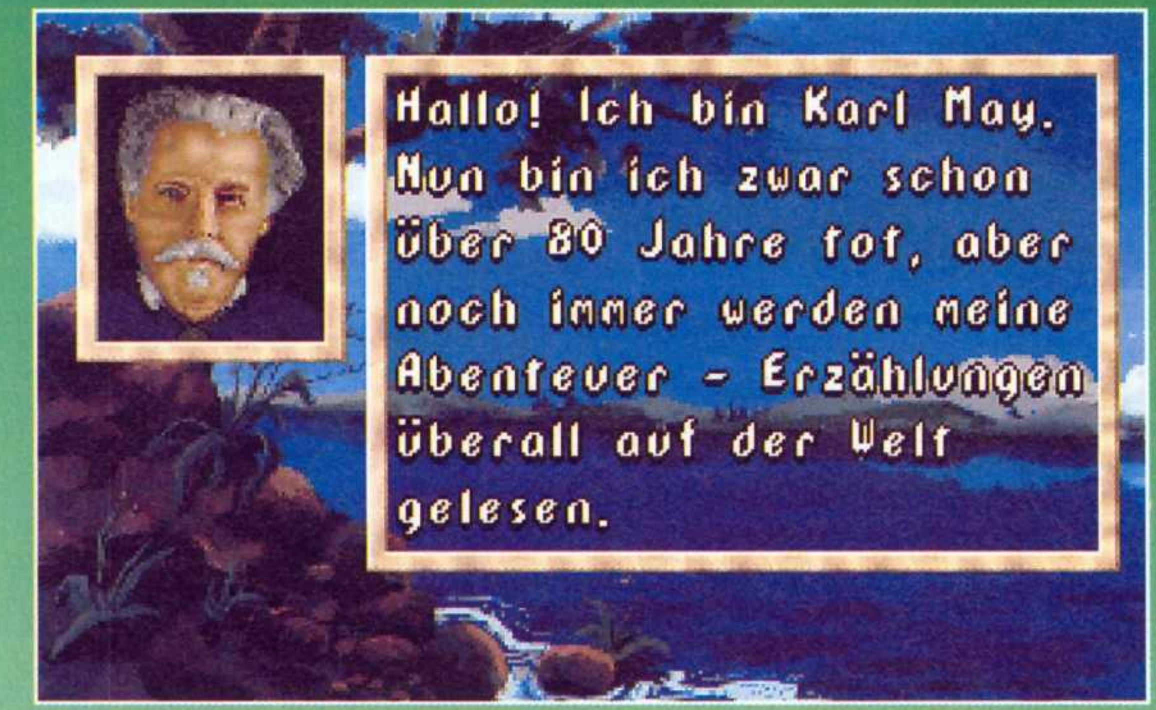
Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 52 41) 98 60 10 • Mailbox (0 45 21) 80 04 47

DER SCHATZ IM SILBERSEE

PC, 129,95 DM, Hersteller: **Software 2000**, Muster von: **Hersteller**.

Western von gestern

Viele Male ging Schwester Sonne unter, seit ich zuletzt von Bruder Winnetou und Old Shatterhand hörte. Jetzt sind die Westernhelden meiner Jugend jedoch wieder da. In Zusammenarbeit mit Linel und dem Karl-May-Verlag hat sich Software 2000 vorgenommen, die Abenteuerromane des Schriftstellers zu versoften. Zum Auftakt der Serie kann der Spieler seinen Teil dazu beitragen, daß der Schatz im Silbersee bei seinen rechtmäßigen Besitzern bleibt.



▲ *Meister May spricht ein paar einleitende Worte*

Wer kennt sie nicht?, Winnetou, Old Shatterhand und Sam Hawkins (wenn ich mich nicht irre, hihi). Die frei erfundenen Helden des Egomanen Karl May waren für Jugendliche früher das, was heutzutage Super Mario und Luke Skywalker sind. In zahlreichen Buchwerken flunkerte der Schriftsteller von phantastischen Abenteuern in Prärie und Orient. Besonders erfolgreich waren die Verfilmungen des Stoffs. Noch heute geistern Pierre Brice und Lex Barker im strahlend sauberen Western-Outfit durch Wiederholungen und zeigen den Wilden Westen, wie er wirklich *nicht* war. Trotzdem erfreut sich der Stoff auch heute noch größter Beliebtheit, wie an den alljährlichen und gut besuchten Karl-May-Festspielen in Bad Segeberg unschwer zu erkennen ist. Neuerdings betreiben die antiquierten Helden ihr Cowboyhandwerk auch auf Computern.

Spiel zum Buch

Bei wem die Karl-May Sammlung ohnehin fest reservierte zwölf Meter im Wohnzimmerschrank einnimmt, und wer einen PC sein eigen nennt, der wird wohl um die Anschaffung der gleichnamigen Computergames nicht herumkommen. Da Software 2000 die Spielserie in Zusammenarbeit mit dem Original-Karl-May-Verlag produziert, passen sich die Spielverpackungen nahtlos in das Design der Bücher ein.

Auch inhaltlich wurden zum größten Teil die Vorlagen des Schriftstellers herangezogen und nicht etwa die leicht abgedrehten Filmumsetzungen. Den Auftakt macht der **Schatz im Silbersee**, der wohl auch der bekannteste Roman der Serie sein dürfte.

Das Game beginnt damit, das Old Firehand im Auftrag einer Minengesellschaft erforschen soll, ob sich der Abbau in den stillgelegten Minen des Silbersees noch lohnt. Unterwegs trifft er seinen alten Kumpel Winnetou, und man beschließt, die Exkursion gemeinsam zu machen, da sich der wackere Häuptling auch gerade auf einer Reise in dieselbe Gegend befindet. Gleichzeitig erfahren die beiden Westleute noch etwas über einen Herrn namens Cornel und seine Bande Tramps, die die örtlichen Schlimmfinger sind.



▲ *Ganz schön Kohlen im Keller*

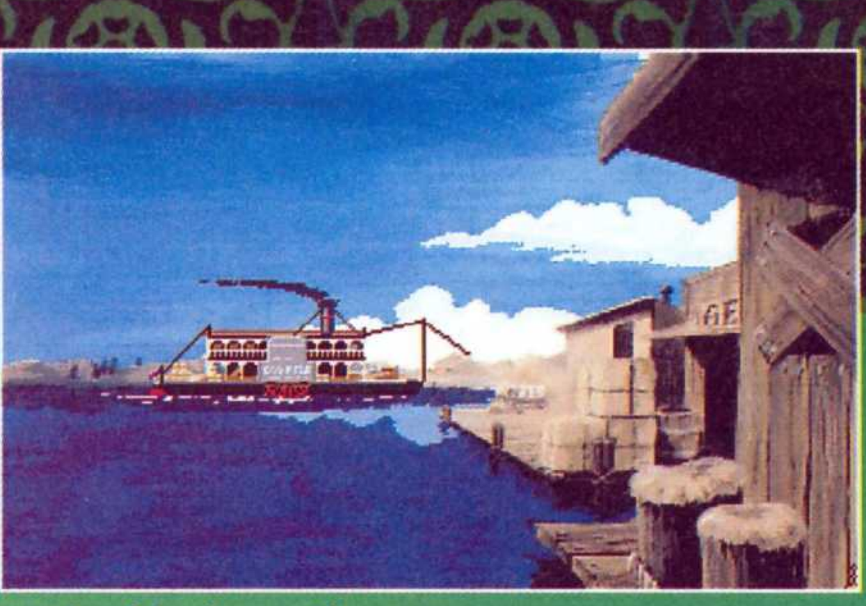
Den ersten Teil der Reise macht Old Firehand mit einem Riverboat, und hier kann der Spieler auch zum ersten Mal in die Geschichte eingreifen. Das Spiel ist ein sierra-ähnliches VGA-Grafik-Adventure mit der allseits beliebten Pop-Up-Menü-Steuerung.

Pack den Panther in die Kiste

Kleines Beispiel für ein typisches Rätsel gefällig? Gleich zu Anfang öffnet einer der Tramps eine Kiste, die auf dem Vorderdeck des Schaufeldampfers herumsteht und findet darin einen lebenden schwarzen Panther. Feige und hinterlistig, wie die Karl-May-Ganoven nun einmal sind, verkrümelt sich der Bösewicht und läßt eine junge Dame allein zurück, die von der Raubkatze bedroht wird. Hier greift der ambitionierte Westernheld natürlich ein, schnappt sich einen am Boden liegenden Stock und wirft ihn der großen, schwarzen Miezekatze an den Kopf. Tja, wenn das so einfach wäre! Zunächst einmal muß die richtige Position gefunden werden, von der aus sich der Knüppel gefahrlos schmeißen läßt. Später kommen dann noch knackige Kombinationsrätsel vor, die das Spielerhirn auf Hochtouren laufen lassen. Zum Teil sind die Rätsel aber nur durch stures Abklickern des Bildschirms zu knacken, weil zum Beispiel der Häuptling der Mescalero-Apachen gerade auf einem dringend benötigten Item rumsteht und man es nicht sehen



▲ *Wildes Camping: Wenn das der Silberförster wüßte!*



▲ *Schaufelradromantik*

kann. An Bord des Schiffs gilt es, Spionageversuche mit Tinte zu verhindern, durch Verkleidungstricks Gegenspionage zu betreiben und das Boot am Untergehen zu hindern. Beim anschließenden Landgang wird der treue Sidekick Tante Droll entführt und muß per Remote-Sprengung befreit werden. Dazu bedient sich der Westernheld einer dressierten Dohle und einer wohldosierten Ladung Dynamit. Anschließend gilt es die Farm der Butlers in eine gaunerfeste Bastion umzubauen. Danach verläßt das Spiel ein wenig die im Buch vorgeschriebenen Wege, um den Showdown etwas interessanter zu gestalten. Nach der Sprengung eines verschütteten Mineneingangs findet man eine indianische Kultstätte mit so vielen geheimnisvollen Maschinen, daß Indiana Jones seine helle Freude daran hätte. Nach zahlreichen Logikrätseln und Puzzles kann man jedoch den Stöpsel aus dem Silbersee ziehen, und der Bösewicht wird programmgemäß in seinen Untergang gesaugt, was die beiden Helden wiederum veranlaßt, zu Countrymusik in einen Sonnenuntergang zu reiten.



▲ *Die Schöne und das Biest (wo isses denn?)*



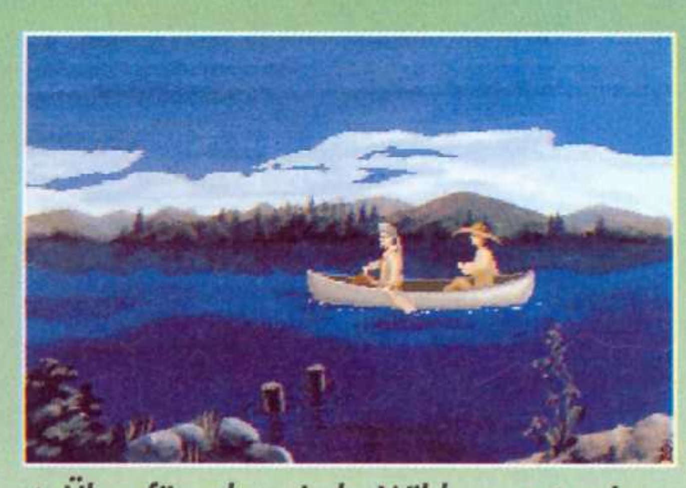
▲ *"Ein Glas Milch für mich und einen Vierstöckigen für die Lady!"*



▲ *"Herein, wenn's kein Indianer ist..."*



Grafisch macht das alles gut was her. Die gescannten Hintergründe und Animationen sind schön anzusehen und bringen die Stimmung der Bücher voll rüber. Bei der Logik hat es den einen oder anderen Aussetzer, und auch die Portraitaufnahmen der Spielfiguren sehen ein wenig uniform aus. Fans werden an dem Teil ohnehin ihren Spaß haben und auch der Karl-May-Anfänger (Greenhorn) findet ausreichend Beschäftigung. Der Schwierigkeitsgrad ist nicht so ultrahoch gesetzt, und selbstverständlich sind alle Texte in Deutsch. Der Schatz im Silbersee ist nicht gerade eine innovative Granate, sondern Solid-Gold für Adventurefans. Als zweiten Streich der Serie wird's übrigens eine Reise ins wilde Kurdistan geben (zu den wilden Kurdistanen, oder wie heißen die?), wo wir Hadschi Halef Omar und Kara Ben Nemsi wiedertreffen werden. Ich freue mich schon drauf.



▲ *Üben fürs olympische Wildwasserturnier*



Wer war Karl May?

Der Autor zahlreicher Romane mit Abenteuern im Westen und in Wüsten wurde 1842 geboren und verdiente seine Brötchen eigentlich als Lehrer. Irgendwann kam der eifrige Leser von Wild-West-Literatur auf die Idee, eine eigene Buchserie zu schreiben. Bis dahin hatte der Schriftsteller Cowboys und Indianer nur auf Bildern gesehen. Nun ja, Jules Verne hat auch über den Mond geschrieben, obwohl er nachweislich niemals dort war. Im Gegensatz zu Karl May hat er allerdings auch niemals behauptet, dagewesen zu sein.

Der Lehrer Karl May allerdings versicherte bis zu seinem Ende, der legendäre Old Shatterhand höchstpersönlich zu sein. Immer wieder berichtete er vor begeisterteten Zuhörern von seinen Abenteuern und daß er eines Tages zurückkehren und an Winnetous Stelle 35.000 Krieger anführen werde. Den berühmten Vorzeige-Häuptling hatte es allerdings auch niemals gegeben, und die "edlen" Mescalero-Apachen waren ein eher unbedeutender Stamm.

Der sagenhafte Henry-Stutzen, den Karl May immer wieder als Beweis für seine Reisen präsentierte, war eine gewöhnliche Winchester, die bei einem Büchsenmacher in Dresden gefertigt wurde. Genauso beschaffte sich der Westernheld auch die Silberbüchse des Apachenhäuptlings, während er in seinen Büchern behauptet hatte, die Waffe wäre mit Winnetou begraben worden. Nichtsdestotrotz sind Karl Mays Bücher Klassiker und auf jedem Fall mal eine Leseprobe wert.




Die Vorgeschichte

HIGHLIGHT DES MONATS

SAM & MAX HIT THE ROAD

PC, ca. 130 DM, Hersteller: **LucasArts**, USA, Muster von: **Softgold**.

Endlich ist es soweit. Meinereiner darf das neue LucasArts-Spiel testen – ich ganz allein. Einfach bombastisch. Diese beiden Schnüffler sind ja auch zu abgefahren. Und abgefahren bin ich auch, nämlich direkt ins Rheinland.

Zwei Langohren gegen ...

Diesmal muß ich wirklich weiter ausholen, denn die Tortur, die ich mir für Euch aufgeladen habe, war schon etwas Außergewöhnliches – man könnte auch von einer Begegnung der fünften Art sprechen, doch dazu später.

Klingelte doch vor einigen Tagen bei mir das Telefon, und ein netter Jemand fragte mich, ob ich Interesse hätte, Sam & Max zu testen. Immer her damit, war das erste, was meinen Lippen entfleuchte, doch der Pferdefuß folgte sogleich: "Tja, da mußt du uns mal besuchen kommen und das Game vor Ort testen, denn die fertige deutsche Version ist gerade in Amerika bei LucasArts zum Durchchecken."

Tapfer, wie wir Redakteure nun mal sind, machte ich mich anderentags auf die Reise. Mitten in der Nacht (es war so Stücker 7.00 Uhr) stieg ich in meine kleine Reisschüssel und befuhr so ein komisches Ding, das sich wohl Autobahn nennt. Nach einigen Stunden (auf diesem komischen Ding gibt's nämlich auch so was wie Staus, oder wie die zähen langen Autoschlangen heißen) erreichte ich endlich das Ziel und konnte den Rest des Tages einer einzigen Sache widmen: dem Test von Sam & Max.

Zwei nette Schnüffler

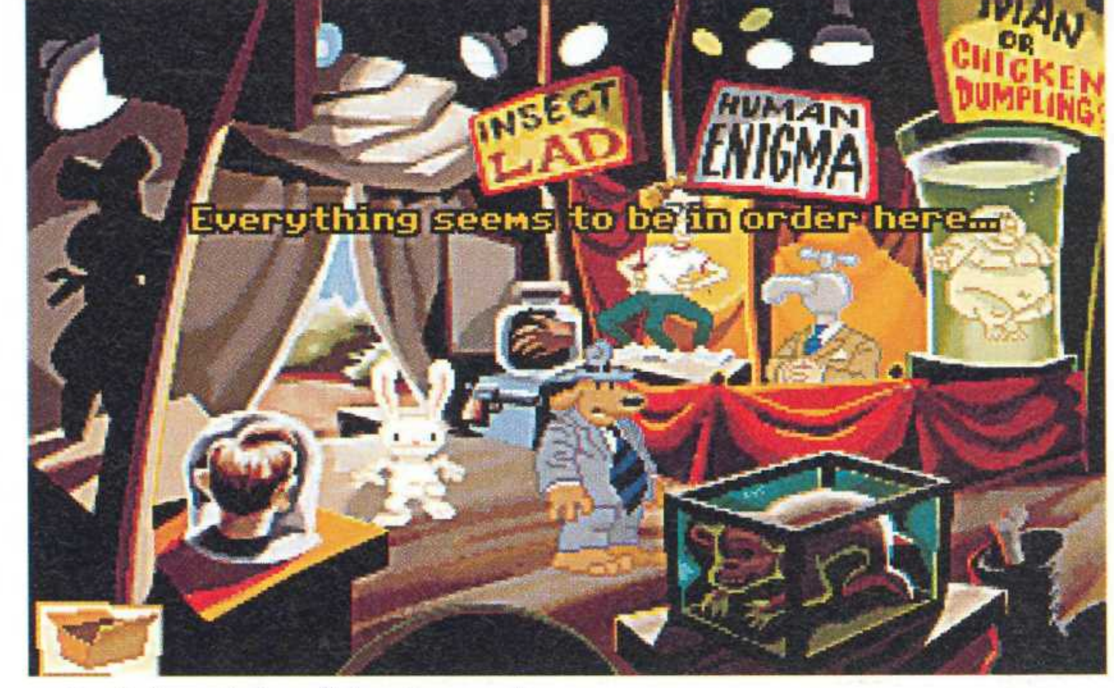
Sam & Max sind zwei tierische Detektive, die es faustdick hinter ihren großen Ohren haben. Sie arbeiten als sogenannte Freelance Police – so was ähnliches wie die Knöllchen-Verteiler bei uns. Auf jeden Fall kämpfen sie gegen jedwedes Unrecht.

Eines wunderhübschen Tages werden die beiden vom Zirkus in der Nähe um Hilfe gerufen. Der Zirkusdirektor und das ganze Ensemble sind total außer sich und befürchten das Schlimmste: Ihre Hauptattraktionen Trixie Giraffenhals und Bruno Bigfoot sind wie vom Erdboden verschwunden. Und das könnte für den Zirkus verheerende Folgen haben, denn die Arbeitsplätze aller Zirkusleute stehen auf dem Spiel. Die Polizei selbst hat auch schon vergebens ermittelt. Hier können nur noch die beiden Superspürnasen Sam & Max helfen – und die brauchen Eure Unterstützung.

Ihr findet Euch zu allererst im Büro der beiden Meisterdetektive wieder, in der das Wort Ordnung seit Jahren aus dem Wortschatz gestrichen scheint. Dieses Büro solltet Ihr unbedingt genauestens unter die Lupe nehmen, denn einige für das Spiel recht wesentliche Dinge sind nicht direkt sichtbar, sondern müssen erst ergründet bzw. gefunden werden.



Im Gegensatz zu Sam ist Max, das Plüschlangohr, in den meisten Fällen der härtere von bei-



▲ *Recht bunt ist's auf dem Rummel*

den. Sein Humor hat irgendwie etwas Galgenhaftes an sich, in England wäre er eigentlich schon was ganz Normales. So geht Max nicht gerade sanft mit dem Wesen um, das hereinschneit und eh schon durch den Flug durch eine geschlossene Tür arg gebeutelt ist. Der arme Besucher hängt nur noch mit dem Kinn an der Balustrade, und nun sticht ihm Max einfach mit dem Finger ins Auge. So entdeckt der Gute die schnellste Art, um in die unterste Etage zu gelangen.

Auch die Katze vor dem Haus bekommt Max' unmißverständliche Art deutlich zu spüren, als sie nicht sofort bereitwillig Auskunft gibt. Da beide schlecht nur vom Büro aus recherchieren können, brausen sie mit Sams Auto los in Richtung Rummel.

Direkt am Eingang hat sich der Feuerspucker aufgebaut. Er ist über den Besuch von Sam und Max gar nicht erfreut und atmet zunächst erst einmal heftig aus. Das will Sam gar nicht gefallen, denn er steht nicht unbedingt auf geröstete Hundebeine. Doch mit dem richtigen Utensil kann Sam – beziehungsweise könnt Ihr – den lebenden Flammenwerfer davon überzeugen, Euch herein zu lassen.

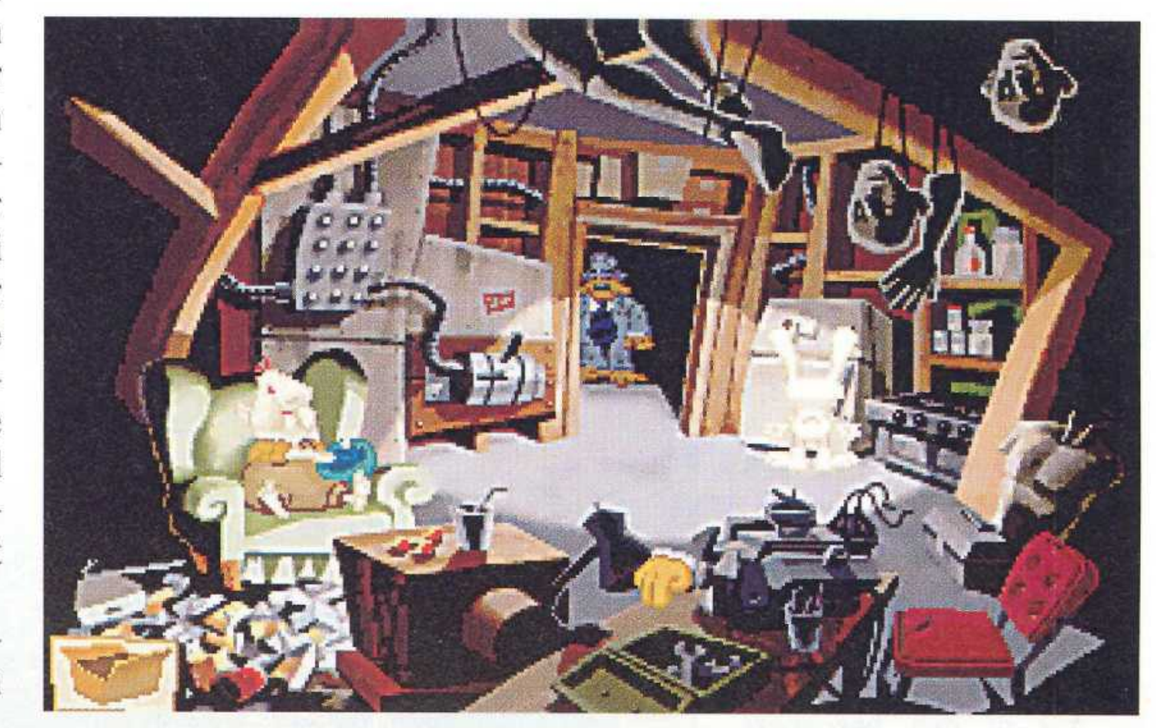
Auf so einem Rummel gibt es reichlich zu sehen, doch Eure Aufgabe besteht ja darin, den Fall Trixie und Bruno zu lösen. Entsprechend knöpft Ihr Euch auch die Mitarbeiter einzeln vor. So langsam aber sicher erfahrt Ihr, was sich abgespielt hat. Beispielsweise die Tatsache, daß Trixie unsterblich in Bruno Bigfoot verliebt war und vieles mehr.

Neben den diversen Attraktionen gibt es reichlich Spielchen zum Spielen, die auf der einen Seite sehr unterhaltsam sind und Euer Geschick erfordern, auf der anderen etwas abgedreht sind: Aus einem überdimensionalen Würfel schauen Ratten heraus, und Sam muß versuchen, per Hämmerchen den armen Viechern eins auf den Deckel zu geben. Jeder Treffer wird mit einem Quietscher bedacht, und Ihr müßt mindestens 20 Treffer landen. Wenn das nur nicht die Tierschützer auf den Plan ruft!

Ihr dürft und sollt selbstverständlich auch Karussell fahren – auch wenn sich mir beim bloßen Hinsehen schon der Magen etwas wölbte – und könnt Euch dabei auch auf Überraschungen gefaßt machen (mehr verrate ich an dieser Stelle nicht; will ja schließlich kein Spielverderber sein.). Im Tunnel of Love wird's dann wirklich heftig. Der gute Max wird als Kurzschlußauslöser mißbraucht, und, um eine gewisse Tür zu öffnen, wird kurzerhand jemand geköpft: Es lebe der schwarze Humor!

Habt Ihr den Rummel komplett unter die Lupe genommen, geht's per Auto weiter. Unterwegs plagt Euch der Hunger, und Ihr kehrt bei den diversen Hamburger-Verkaufsstationen ein. Auch hier finden sich allerlei nützliche Dinge. Ihr solltet Euch aber keine Dauerkassetten-ins-Ohr-schieb-Gespräche aufzwingen lassen und trotzdem die wesentlichen Fragen unbedingt loswerden.

Nächster Anlaufpunkt ist der Ort, an dem sich ein überdimensionales Wollknäuel befindet. Hier fliegen filetierte Fische vom Aussichtsturm mit Restaurant. Ich schätze, der gute Koch konnte den Gestank seiner Fische nicht ertragen und hat daher sein Arbeitsfeld nach draußen verlegt. Wenn Ihr das Museum am Fuß des Knäuels betretet, könnt Ihr den Freiflug beobachten. Auf dem Aussichtsturm solltet Ihr Euch auf alle Fälle dem kaputten Teleskop widmen. Hier gibt's nicht nur Überraschungsmomente sondern auch den entsprechenden Durchblick.



▲ *In the deeper dungeons of the tunnel of love*

▲ *Eins, zwei, drei, ich hab dich!*

Weiter geht die Reise durch die wundervolle Welt (nein, nicht der Schwerkraft) der Fantasie und zwar zur World of Fish. Hier steht ein Dauerfischfänger im Wasser und geht seiner Arbeit nach. Ab und zu kommt mal ein Helikopter vorbei und holt sich 'ne Ladung Frischfisch. Reine Fließbandarbeit! Selbstverständlich müßt Ihr auch hier alles genauestens unter die Lupe nehmen, was sowieso für das ganze Spiel gilt.

Falls es Euch zu langweilig wird, könnt Ihr entweder den nächsten McDuck anlaufen oder Euch zur nächsten Station durchschlagen. "Schlagen" trifft übrigens den Nagel auf den Kopf. Gator Golf heißt das Zauberwort – ein Golfplatz, der leider etwas zu tief gelegt wurde. Die Folge: Dort wo eigentlich die schönen Fairgrounds, Ruffs und Bunker

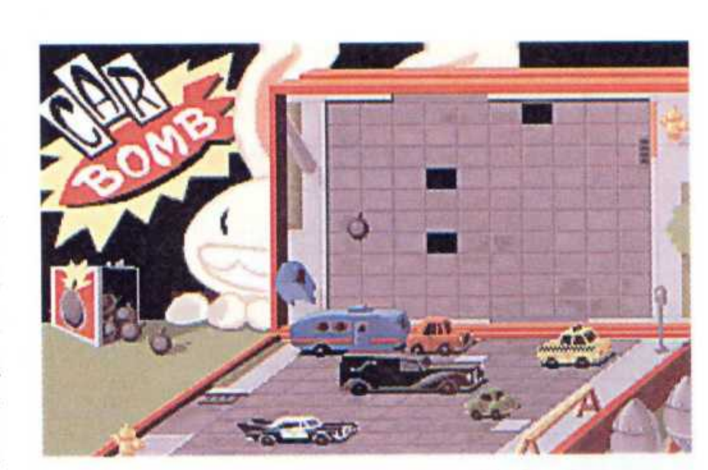
liegen sollten, tummeln sich Alligatoren. Ein sehr nettes Betätigungsfeld für unsere beiden Helden!

Da unser Max mal wieder etwas zu vorwitzig ist und eigentlich in fast jedes sich bietende Fettnäpfchen tritt, kommt es, wie es kommen muß: Urplötzlich ist unser Held verschwunden, und guter Rat ist teuer. Doch auch diese Klippe schafft Ihr sicherlich spielend.

◀ Oh, geliebter Bruno

So isser nun mal, unser ▼ Max: hart aber herzlich

Außer in die bisher beschriebenen kommt Ihr noch in die verrücktesten Welten, die Ihr Euch überhaupt vorstellen könnt: Cyberspace und Vortex, wo alles verkehrt herum läuft sind nur zwei davon. Auch die Tätigkeiten, die noch auf Euch harren, sind an Witz kaum zu überbieten. Nahezu alle Kulturstätten der USA werden mehr oder weniger durch den Kakao gezogen. Ich möchte da nur auf das Bungeejumping aus den Nasenlöchern der in Stein gehauenen Präsidenten der Vereinigten Staaten verweisen.



▲ Ein amüsanter Zwischenspaß der Programmierer: Max' Autochen versenken

Jetzt ist es schon reichlich nach Fünfen, und ich muß langsam an die Rückfahrt denken. Mir stehen schließlich noch fast 400 Kilometer Autoschlangen bevor. Also mache ich hier einen Cut und komme zu den besonders wichtigen Aspekten des Spiels. **Sam & Max** ist ein absolut überzeugendes Adventure. Ich schmeiße nicht so gerne mit Begriffen wie genial oder ähnlich herum, aber dieses Game reicht schon ziemlich in die Nähe. Es ist auf jeden Fall total innovativ. LucasArts hat bei Sam & Max ihr Entwicklungssystem komplett neu überarbeitet, eine Programmiersprache, mit der speziell Adventures entwickelt werden. Die Auswirkungen für das Game: Euch steht erstmals der volle Screen als Spielfeld zur Verfügung. Die Steuerung ist absolut simpel: Ihr bewegt Eure Helden und bestimmt deren Aktionen einfach mit der rechten oder linken Maustaste durch Anklicken von Sinnbildern. Die Tastatur könnte eigentlich abgestöpselt werden.



▲ Gator Golf: die etwas andere Art, Golf zu spielen

Ihr werdet fragen, was das bringt? Mit absoluter Sicherheit 'ne ganze Menge mehr Spielspaß. Das Spiel "frißt" ca. 12 MByte auf Eurer Festplatte, ist also noch einigermaßen genügsam. Die Grafik ist für meine Begriffe wirklich total gut gelungen (Ihr merkt das schon an dem Ausrufezeichen hinter der Wertung), und Sound/FX treffen den Nagel auf den Kopf. Eine Mischung aus Blues, Ragtime und Jazz verschafft eine Superatmosphäre. Hier hatten selbst die Programmierer voll ihren Spaß.



▲ Ob ich mit dem Schwung in Augusta das grüne Jackett gewinne?



▲ Hier ist es heiß und britzelig



▲ Smörebröd, Smörebröd, Römpömpömpöm



▲ Nu isses passiert

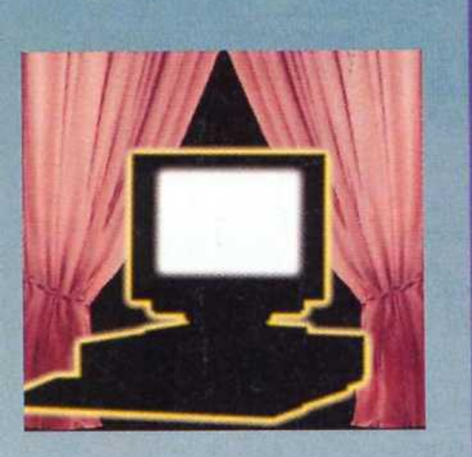


LANGOHRFANTASTISCH

Urteil: 12

Grafik:	12
Sound:	12
Ablauf:	11
Aufmachung:	11
Humor:	12

DAS Comic-Erlebnis auf dem Computer





ZOOL 2

Amiga, ca. 99 DM, geplant für: **Amiga 1200**, Hersteller: **Gremlin**, England, Muster von: **Hersteller**

Was SONIC für das Mega Drive, ist ZOOL für den Amiga. So zumindest lautete das Urteil für den ersten Teil des GREMLIN-Hits für Commodores Liebling. Doch nun liegt die Fortsetzung auf dem Tisch. Erreicht sie den Standard des Vorgängers oder nicht?

Die Rückkehr des Ninja



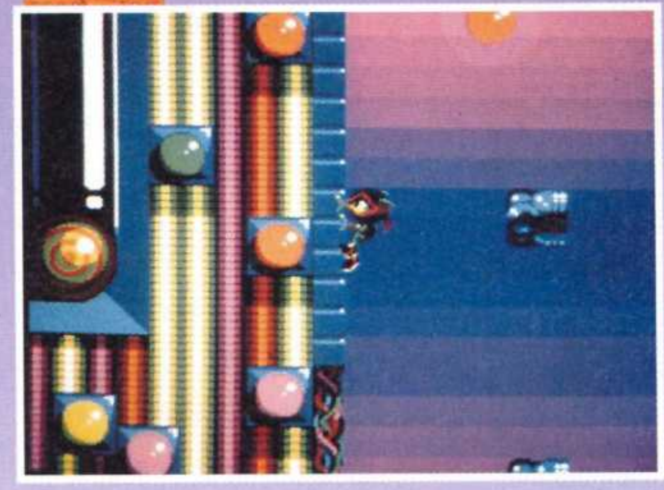
▲ *Boxenpaar im Sonderangebot*

Wieder einmal wird die nte Dimension von den Armeen Krools angegriffen. Diesmal schickt der Bösewicht den Schergen Mental Block persönlich los. Da gibt es nur ein Gegenmittel: Erneut muß Ninja-Ameise **Zool** aufbrechen, den Gegner vertreiben und die Ordnung wiederherstellen. Er hatte sich zwar gerade ein paar nette Stündchen mit seiner Freundin Zooz gemacht, doch wenn der Chef ruft, dann bleibt halt alles andere erst mal liegen.

Als treuer Begleiter ist natürlich auch der intergalaktische Wunderhund Zoon wieder mit von der Partie. Und ob Zool oder Zooz oder beide gegen das Böse antreten, bleibt letztendlich dem Spieler überlassen, der sich schon jetzt auf jede Menge Überraschungen freuen darf. Insgesamt sechs Levels mit je drei Stages und unzähligen Boni – das kommt bekannt vor. Von den Boni müssen 99 eingesammelt werden. Zeit- und Energieaufstockung, Extraleben sowie Gegner vom Klapperstorch bis hin zum äußerst biestigen, hüpfenden Weißich-was-das-ist sind natürlich auch vertreten, sonst wäre es ja nix für Klaus (hehe). Statt drei nunmehr fünf Energieeinheiten bei fünf Leben machen das Game scheinbar einfacher. Aber nur scheinbar, denn spätestens bei Level 3 werdet Ihr ganz genau wissen, womit sich die Programmierer in den vergangenen zwölf Monaten beschäftigt haben (ganz zu schweigen von der Begegnung mit den Endgegnern, die mir persönlich etwas besser gefallen als beim ersten Teil). Natürlich kann auch diesmal wieder der absolut gegnerfeindliche Drehsprung absolviert werden, was jedoch nicht immer die optimale Lösung ist.

Wie bereits erwähnt: Entweder Zool oder Zooz oder beide (oder auch zweimal Zool bzw. Zooz) können an den Start gehen. Der grundlegende Unterschied der beiden Hauptfiguren: Zool kann nur obenliegende Steine und Zooz nur "bodenständige" durchbrechen. Ist natürlich goil, denn wenn man alles durchgespielt hat, kann man ja die Levels auf anderem Wege durchkämmen (und erlebt so noch weitere Überraschungen). Technisch gibt es nur ein einziges Manko: Entweder Musik oder FX, beides zusammen geht nicht, und das ist sehr bedauerlich, denn beide Komponenten kriechen so richtig in die Ohrmuschel. Ansonsten kann ich wirklich nicht meckern, der Power-Ninja (wie heißt eigentlich das Ninja-Weibchen? Ninjasse?) ist schnell wie eh und je, die Grafiken rangieren von "nett" bis "astrein". Die Frage, ob nun der Nachfolger den Vorgänger übertroffen hat oder nicht, läßt sich nicht in einem Satz beantworten. Verglichen mit der Amiga-CD-32-Version von *Zool* ist **Zool 2** sicher etwas ärmer dran. Auf "Normal-Amigas" indes steht das eine dem anderen in nichts nach. Und da nun einmal jedes System für sich getestet wird, belassen wir es bei den alten Noten des Erstlingswerks (mit Ausnahme beim Sound; der ist in Zool 2 deutlich besser), vergeben einen Hitstern und sind sicher, daß Euch die Nächte mit dem Ninja-Pärchen nicht zu lang werden.

Die Gefahr durchspielter Nächte besteht: **Gremlins** Werk ist eines jener Spiele, die uns immer wieder sagen: Es gibt noch schöne, gewaltfreie Süchtigmacher, die man getrost auch Kindern in die Hand drücken darf (und Erwachsenen ebenso!)



▲ *Auf dem Weg nach oben*

Urteil: 10 GUT

Grafik:	10
Sound:	11
Ablauf:	10
Dauerspaß:	10
Spielstärke:	10

Be cool, it's only Zool. To be true, it's Zool 2









▲ Thunderbird stellt nicht viele Fragen

Nun endlich: Larry ist zurück. Der Held, der in Sachen schlüpfrige Gags der schrecklich netten Familie noch locker einen vormachen kann, setzt an zum sechsten Teil.

LEISURE SUIT LARRY 6: SHAPE UP OR SLIP OUT!

PC (386/25, VGA), **120 DM**, Hersteller: **Sierra**, USA, Muster von: **Bomico**.

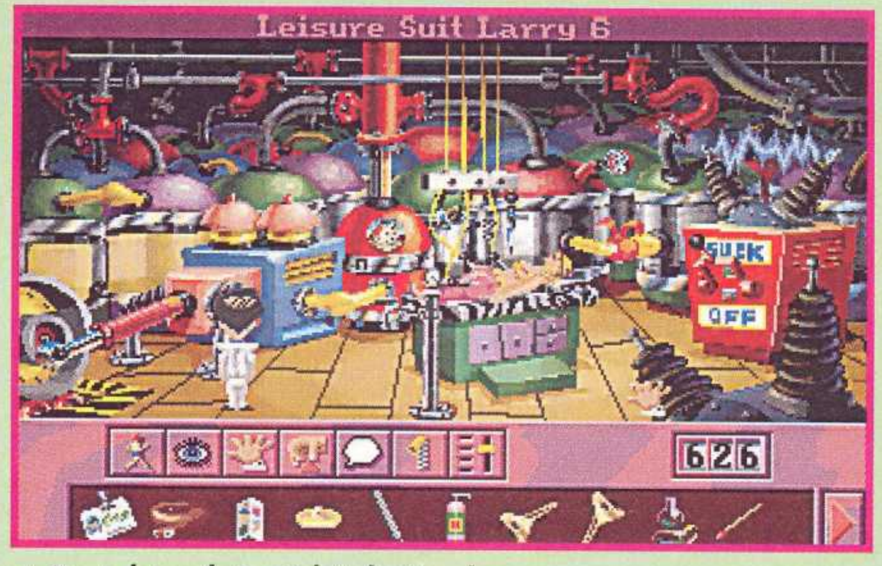
Larry is back

Wenn es auf dem Computerspielemarkt einen echten Helden gibt, dann dürfte dieser Titel wohl ohne Frage an Larry gehen. Es sei denn, jemand fühlt sich doch eher mit dem Latzhosen-Mario verbunden. Nach fünf – nein eigentlich vier – Teilen schien dieser Titel bereits gesichert. Doch Larry-Erfinder Al Lowe setzt noch einen drauf. Larry 6 kommt mit altbewährtem Strickmuster in neuem Gewand auf die PC-Bildschirme.

Die Story: Larry ist der Verlierer bei einer Game-Show. Der Gewinner darf zwei Wochen auf Kreuzfahrt gehen und der Verlierer – eben Larry – muß im Luxushotel auf La Costa Lotta einige Tage verbringen. Larrys erster Eindruck besteht aus einem knappen Dutzend bildhübscher Strandmauskörper, die nur an den zentralen Stellen verhüllt sind. Doch welche ist die richtige?

Keine Frage für Larry, er probiert sie alle aus. Das er dabei ordentlich auf die Klappe fällt, dürfte Larry-Fans nicht sonderlich erstaunen. Doch wieder einmal ist das WIE die entscheidende Frage. Was Larry erlebt, ist derart hanebüchen, daß es schon wieder glaubhaft ist. Da wird eine Frau zum Mann oder eine... – nein, Moment mal, wieso soll ich hier alles verraten? Nur soviel: Die Gags sind wieder einmal zum Brüllen komisch.

Zur Technik: Larry ist erwachsen geworden, soviel steht fest. Es gibt keine Ich-versteh-Dich-nicht-Sprechblasen für des Spielers Frust. Das Spiel läuft komplett über die Maus, also fallen alle Texteingaben weg. Die Dialoge kommen jetzt automatisch, und das Inventar ist ständig sichtbar. Die Grafik nutzt VGA vollends aus, was gerade bei den Weiblichkeiten voll zur Geltung kommt. Die Schwierigkeitsstufe ist moderat, wenn man von ein paar wirklich kniffligen Spielzügen einmal absieht.



▲ Bastelstunde im Schönheitssalon

Das Schönste am sechsten Teil ist aber, daß alles logisch bleibt und man nicht auf irgendwelche hanebüchenen Ideen kommen muß, um Larry letztendlich in die Arme der Traumfrau zu führen. Ein langer und gaggeladener Weg zum Ziel! Das Programm ist jeden Pfennig wert, obwohl die Technik ein wenig veraltet erscheint. Dennoch



▲ Diese Schönheit würde wohl keiner an der Landstraße stehen lassen



▲ Al Lowe selbst übernimmt den Gästetransport

Vorsicht: Bisher war es immer so, daß die englischen Originale besser wirkten, weil im Deutschen die meisten Wortverdreher am Witz verlieren.



▲ Im Warenaufzug zum Rendezvous

◀ Schlammschlacht mit Char



Urteil: 10 GUT

Grafik:	9
Sound:	9
Ablauf:	11
Atmosphäre:	10
Humor:	12

Gags ohne Ende, logischer Spielablauf, viele schlüpfrige Anspielungen

ASM HIT

Wie Kätz und Maus

INCREDIBLE TOONS

PC (286, VGA), **ca. 120 DM**, Hersteller: **Dynamix**, USA, Muster von: **Hersteller**.

Wenn zwei sich streiten – gibt's Kleinholz. Zwischen Sid Mouse und Al E. Cat fliegen die Fetzen, daß es eine Freude ist.

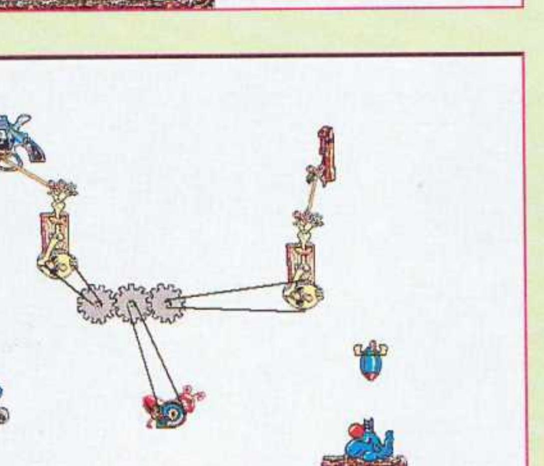
Sid Mouse und Al E. Cat sind die Hauptdarsteller in einem Cartoon, einem Zeichentrickfilm. Dieser Zeichentrickfilm besteht aus vielen kleinen Takes, so nennt man die Aufnahmesequenzen beim Film. In jedem Take müssen die beiden irgend etwas anstellen, um einander das Leben so schwer wie nur irgend möglich zu machen. Oft müssen sie sich aber auch gegenseitig aus der Patsche helfen.

Sid, die Maus, ist ein kleiner, flinker Bursche, der Al gerne bis zur Raserei ärgert. Al wiederum ist ein eigentlich gemütlicher, fetter Kater, der kein gutes Essen verschmäht und gerne faulenzt. Aktiv wird er dann, wenn Sid es mal wieder zu bunt getrieben und ihn bis aufs Messer gereizt hat.

Was muß nun der Spieler machen? Er muß mit – teilweise sehr seltsamen – Gerätschaften den beiden auf die Sprünge helfen. Neben Leitern und Stricken, Umlenkrollen und Haken kann er auch so tolle Teile wie Bananen, Revolver, eierlegende Hühner, Bälle, Bomben, Tunnel, "Trans-Roto-Matics" (wandeln eine Vorwärts-Rückwärtsbewegung in eine kreisförmige um), "Skeleto-Bobbins" (Knochenhände, die an Seilen ziehen) und ähnliches einsetzen.

Die Aufgabe besteht nun darin, die jeweilige Szene so zu komplettieren, daß beide Akteure zum Ziel kommen. Per Maus werden die Utensilien plaziert, verbunden, elektrisch angeschlossen oder per Zugseil befestigt. "Moment mal! Das kennen wir doch?!?" Die Rufe

Zwischen Sid und Al besteht eine etwas merkwürdige Freundschaft,...



...die mitunter zu panikartigen Anfällen oder...

...plötzlich auftauchenden Fallobjekten führen kann.

aus der letzten Reihe sind bei mir gut angekommen. Das Spielprinzip ist nämlich nicht neu, genauer gesagt, noch gar nicht so alt. Besonders am Titel ist das zu merken: "Incredible Toons". Da gab's doch mal was vor einiger Zeit... Richtig: "The Incredible Machine" – ebenfalls von Dynamix. Unglaubliche Maschinen mußten da aus noch unglaublicheren Einzelteilen zusammengeschustert werden. Aber keine Angst: Dieser "Abklatsch" ist keiner, sondern nur ein weiteres Produkt aus der Reihe "Wie bastele ich aus unglaublichen Materialien ein noch unglaublicheres Ergebnis?" Die Incredible Toons geben sich genauso frisch und locker wie die Vorgänger und die Erweiterung "Even more incredible Machines".

Unterstützt werden Katze und Maus bei ihren Filmaufnahmen durch so bekannte Darsteller wie Bik Dragon, der beim kleinsten Anlaß eine Feuerwalze aus dem Rachen läßt. Ein kleines Bömbchen so vor Bik plaziert, daß die Feuerwalze die Zündschnur trifft, und schon sprengt man die Mauer weg, die die zweite Bombe über Als Haupt gefangengehalten hat. Oder Eunice Elephant: Die etwas schwere Dame hat eine Heidenangst vor Mäusen – was Sid weidlich ausnutzt. Eunice ißt auch gerne Erdnüsse und saugt mit dem Rüssel alles auf, was gerade herumliegt. Hildegard Hen ist die "Frau Bratbecker" von Dynamix – also das verrückte Huhn. Ein weiches Ei zur rechten Zeit, und Al sieht plötzlich alles gelb.

Wer die Incredible Machine geliebt hat, kommt an den Incredible Toons nicht vorbei. Man mag vielleicht enttäuscht sein, daß hier das gleiche Spielprinzip zweimal verwendet wurde, aber die Enttäuschung verfliegt schnell, wenn man sieht, was daraus gemacht wurde. Die Grafiken sind wirklich im Stil des Zeichentricks entstanden, dazu kommen die witzige Atmosphäre des Spiels und die teilweise äußerst kniffligen Aufgaben.

Kein Aufguß, sondern Frischware

Wenn zum Beispiel ein Seil über mehrere Rollen so geführt werden muß, daß eine Knochenhand eine Falltür öffnen kann, um Sid – der darüber sitzt – vor die Füße der Elefantendame kullern zu lassen, so daß diese vor Schreck eine Erdnuß an sich saugt, die wiederum einen Amboß in der Waage hielt, der nun auf Al hinuntersaust, dann ist das nicht nur witzig, es sieht auch noch urkomisch aus.

Einen 286er PC mit VGA-Karte braucht man, ca. 3,5 MByte auf der Festplatte, eine Maus, und schon kann das Vergnügen losgehen. Beim Sound haben sich die Dynamix-Leute ebenfalls viel Mühe gegeben. Außer den lustig anzuhörenden Liedchen gibt es noch eine wirklich gut gemachte "Toccata" zu hören – und was die Soundeffekte angeht: Al und Sid sowie ihre ganze Menagerie und Maschinerie machen einen Lärm, der sich anhört wie frisch aus den Disney-Studios.

Kurzum: Wer Spaß am Knobeln hat, sollte die Toons wirklich nicht auslassen. Deshalb gibt's auch den Hitstern – auch wenn es wirklich aussieht wie die "unmögliche Maschine".



Urteil: 10 GUT

Grafik:	10
Sound:	10
Ablauf:	12
Dauerspaß:	11
Humor:	11

Ein fröhlicher Knobelspaß, den man sich nicht entgehen lassen sollte





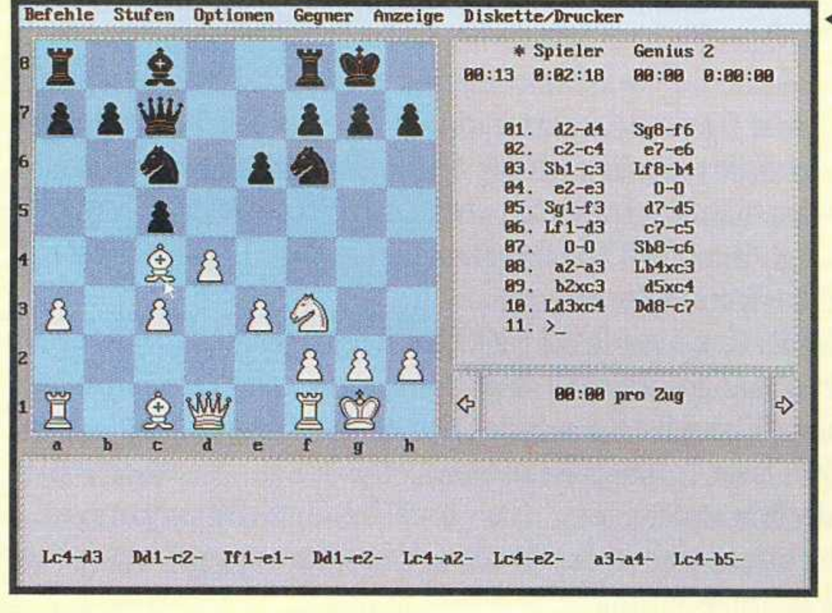
Teufel auch!

So etwas ist mir noch nicht untergekommen! Ein PC-Schachprogramm, das schneller zieht, als ich gucken kann, und dabei so stark spielt, daß ich nach der Eröffnung kein Land mehr sehe.

MEPHISTO GENIUS 2.0

PC (386, VGA), **199 DM**, Hersteller: **Hegener + Glaser AG**, 80335 München, Muster von: **Hersteller**.

Mephisto Genius 2.0 heißt das jüngste Mitglied der Familie von Schachprogrammen der renommierten Münchner Firma Hegener + Glaser. Es kommt – man höre und staune – auf nur einer Diskette daher, lediglich ca. 200 KByte werden für die Festplatteninstallation in Anspruch genommen. Beim Laden des Spiels darf sogar meine Shell im Hintergrund aktiv bleiben, ohne daß Kapazitätsprobleme auftreten. Die Oberfläche gibt sich schlicht, aber präzise in der Darstellung. Neben der Anzeige des Spielbretts beherrschen vor allem ein Fenster mit Zeit- und Zugfolgenanzeige sowie ein Analysefenster den Bildschirm. Verschiedene Spieloptionen werden in Pulldown-Menüs ausgewählt. Über die Begrenzung der "Bedenkzeit" sowie die Festlegung verschiedener Wertungskriterien und allgemeiner Strategien läßt sich die Spielstärke des Computergegners regulieren. Extras wie Anfängerspielstufen, das Spiel Computer gegen Computer oder die Stellungsanalyse kommen hinzu. Und wie verläuft eine Partie in der Praxis? Als mittelmäßiger Hobby-Spieler, dem die Übung fehlt, verlange ich vom Computer Gegenzüge ohne Bedenkzeit. Das verschafft mir keineswegs größere Chancen. Schon in der Eröffnungsphase werde ich jedesmal hoffnungslos in die Enge getrieben – kein Wunder bei einer integrierten Eröffnungsbibliothek mit ca. 150.000 Halbzügen! Was mir nicht gefällt: 1. Den "Sound" hätte man komplett sparen sollen, denn das Gepiepse des PC-Lautsprechers ist schlichtweg unerträglich. 2. Mit der kopiergeschützten Installationsdiskette finde ich mich nur ungern ab! Da gibt es doch längst weniger lästige Methoden, um unbefugtes Vervielfältigen zu erschweren.



◀ *Mit angeblich 2350 Elo-Punkten würde Mephisto Genius zu den 30 weltbesten Spielern gehören*

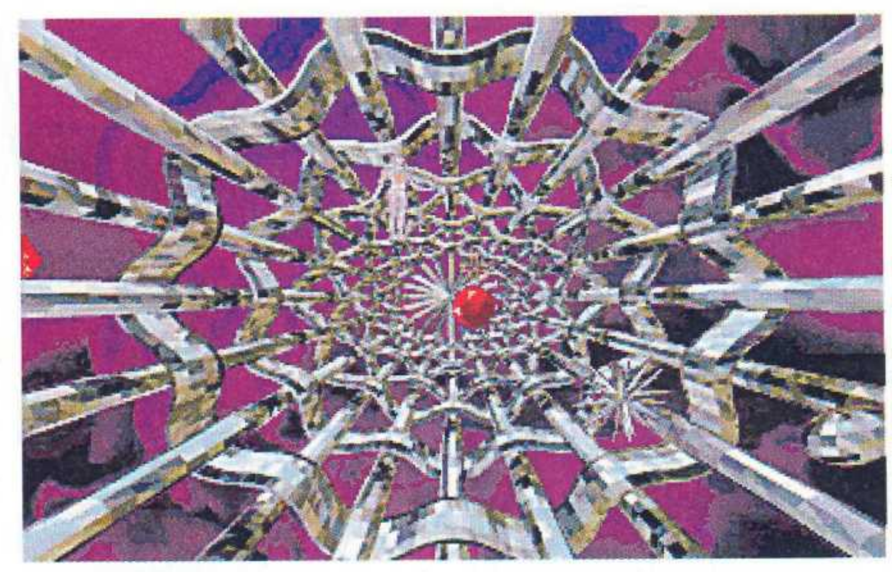


Im Manhattan des kommenden Jahrtausends wird man global vernetzt sein, sich mit sozialem Müll herumschlagen und vor allem den Cyberspace für sich entdeckt haben. Wer glaubt da an das Märchen von Cyber-Vampiren?

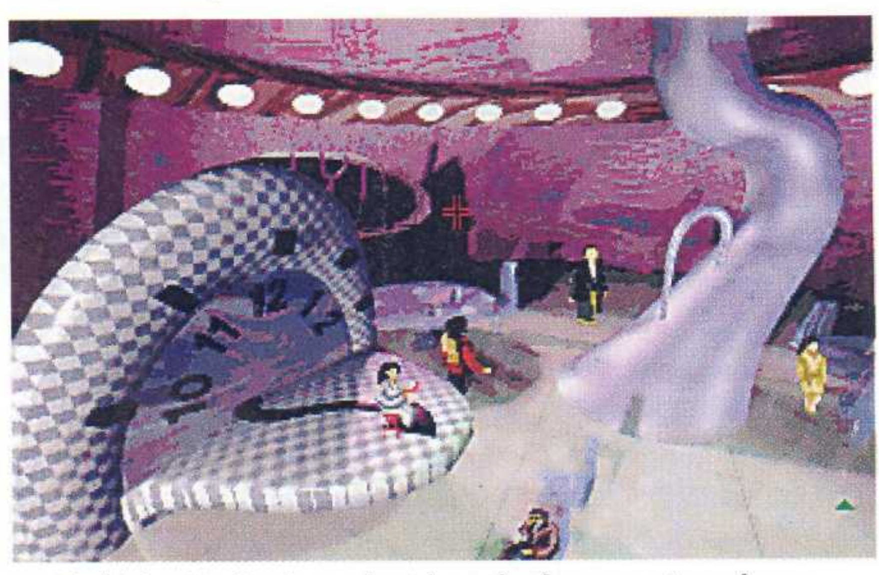
Cyberspace mit Biß

BLOODNET

PC, ca. 100 DM, Hersteller: **Microprose**, USA, Muster von: **Microprose Deutschland**.

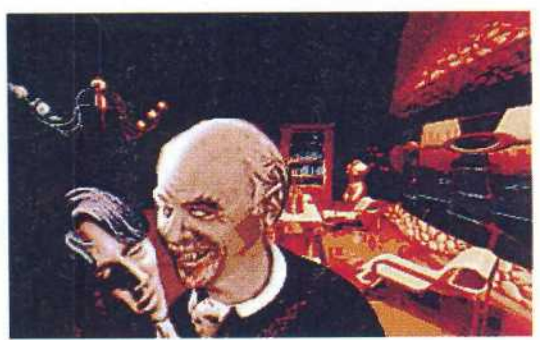


▲ *In Deidres privatem Netzknoten*



▲ *Die kleine Kneipe ist auch nicht mehr das, was sie mal war*

Ransom Stark wird von Erzählungen über Cyber-Vampire keineswegs überzeugt. Er ist ein "Cowboy", ein Beschaffer von Daten, an die normalerweise schlecht heranzukommen ist. Er weiß, wie man sich in das Netz von TransTech einklinkt und wie man an geheime Informationen gelangt. Zwar hat ihn ein solcher Ausflug schon mal fast Kopf und Kragen gekostet – ein Sicherheitssystem hat fast sein am Netz angeschlossenes Gehirn weggebrannt – aber Cowboys der Zukunft halten zusammen und helfen sich aus der Patsche. In seinem Fall war es ein Cowgirl, eine "Hackerin", die ihn aus dem Netz geholt hat. Sie war es auch, die ihm ein Neuroimplantat eingepflanzt hat, damit er seine vollen Fähigkeiten wieder ausschöpfen konnte.



▲ *Beiß nicht gleich in jede Ahader...*

Das Netz, das von der allgewaltigen TransTech-Corporation verwaltet wird, bietet jede Menge Schutzmechanismen, die zu umgehen eine Aufgabe für alle Hacker ist. Und Ransom Stark hält sich mit Aufträgen über Wasser, die sich mit diesem Thema befassen. Eines Tages erscheint in seiner Stammkneipe eine junge Frau, die ihm aufträgt, eine gewisse Deidre Tackett zu finden. Deidre ist die Frau, die ihn damals gerettet hat. Da seine Auftraggeberin, eine gewisse Melissa van Helsing, attraktiv ist, achtet Ransom eher auf die Figur als auf die Art, wie er angeworben wird.

Als er sich später sein Geld nach Erfüllung des Auftrags holen will, kommt die Überraschung: Melissa und ihr Vater sind Vampire, Blutsauger und Nachfahren von Dracula. Van Helsing will Deidre ausschalten, da sie die einzige ist, die ihn daran hindern kann, über ein Superprogramm das TransTech-Programm zu übernehmen und aus den Netzgängern willige Helfer zu machen. Van Helsing (hieß so nicht mal der Vampirjäger?) hinterläßt einen bleibenden Eindruck bei Stark – nein, eigentlich zwei, denn er beißt Stark, um ihn gefügig zu machen. Doch der Vampir hat die Rechnung ohne das Implantat gemacht. Das verzögert nämlich das Einsetzen des Vampirismus bei Stark und gibt ihm Zeit, Deidre zu finden und die Pläne Van Helsings zu durchkreuzen.



▲ *Die Cyber-Polizei war da!*

Seit Gibsons Neuromancer-Trilogie hat sich kaum ein Computerspiel an den Cyberspace gewagt. Bei **Bloodnet** wird das Thema nun aufgegriffen und mit dem Thema "Vampire im Alltag" vermischt. Zuerst war ich skeptisch angesichts dieser Mischerei, inzwischen bin ich ein Fan des Spiels. Was Microprose da geschaffen hat, ist ein Rollenspiel-Abenteuer, das fesselt.

Als Ransom Stark wechselt Ihr nicht nur einfach die Schauplätze, Ihr könnt außerdem an jeder Stelle des Spiels in den Cyberspace eintauchen und als Datenfile innerhalb des Netzes auf Erkundungsreise gehen.

Schon der Beginn hebt sich ein wenig von normalen Rollenspielen ab: Um die Figur des Ransom Stark nach eigenem Belieben zu fördern, werden nicht einfach Punkte für die einzelnen Kriterien vergeben, Ihr müßt statt dessen Fragen über bestimmte Situationen beantworten und legt damit fest, wie sich Stark dort verhält. Dementsprechend wird die Figur aufgebaut.

Bei der Grafik wurde viel mit Digitalisierung gearbeitet. Das kommt nicht immer gut, viele der Bilder wirken ein wenig verschwommen, während Utensilien, die zu finden sind, quasi auf dem Hintergrund "angeklebt" sind. Trotzdem bietet Bloodnet einiges an sehenswerter Grafik, der Cyberspace gibt sich tatsächlich so, wie man ihn sich vorstellt.

Auch der Sound ist der düsteren Atmosphäre des gedachten New York im nächsten Jahrtausend angepaßt. Allerdings wirken manche der Stücke ein wenig zu modern. Um es krasser zu sagen: Das Gedudel nervt öfter und stört die Konzentration. Knapp 8,5 MByte Platz braucht Bloodnet auf der Festplatte, dazu ca. 550 KByte konventionellen Speicher. Ein 386er mit mindestens 16 MHz ist für eine Abwehr des Vampirismus notwendig, Expanded Memory wird unterstützt.

Die Cyberspace-Story um Vampire im Computernetz ist Microprose gut gelungen. Und deshalb soll es auch – trotz der kleinen Grafikhänger – eine gute Note geben.



Grafik:	9
Sound:	9
Ablauf:	11
Idee:	11
Spielstärke:	11

Trotz kleiner Mängel ist Bloodnet ein fesselndes Rollenspiel





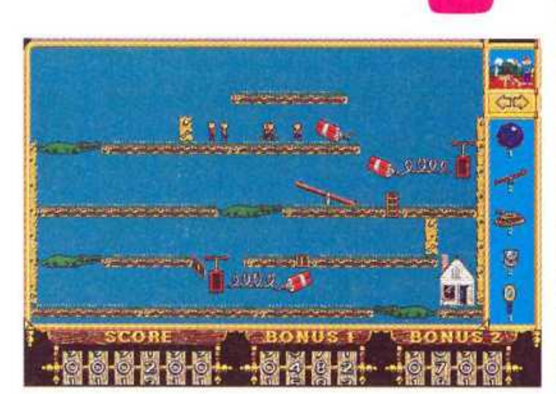
THE EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE

PC, **ca. 110 DM**, Hersteller: **Sierra On-Line**, USA, Muster von: **Die Cassette**.

Der Puzzle-Wahnsinn um die Incredible Maschine schlägt neue Kapriolen. Jetzt werden nämlich Krokodile gefüttert!

Domino Dancing

Sierra On-Line, eher bekannt für lüsterne Adventures im Stil eines *Leisure Suit Larry*, ging neue Wege: Ein kniffliges Puzzlespiel namens *The Incredible Machine* verzückte Knobel-Fans in aller Welt. Ein würdiger Nachfolger, da waren sich alle einig, mußte einfach kommen. Und jetzt ist er da: Mit der **Even more Incredible Machine** wirft Sierra die Fortsetzung unters Volk. Und die ist mehr als nur eine "Mission-Disk" mit neuen Puzzles – obwohl sich freilich am Spielprinzip nichts geändert hat.



▲ *Wie die Lemminge: Die fünf "Mels" müssen den Krokos zum Fraß vorgeworfen werden*



▲ *Übersicht pur: Hier wird alles erklärt, auch das Spielziel des Puzzles*

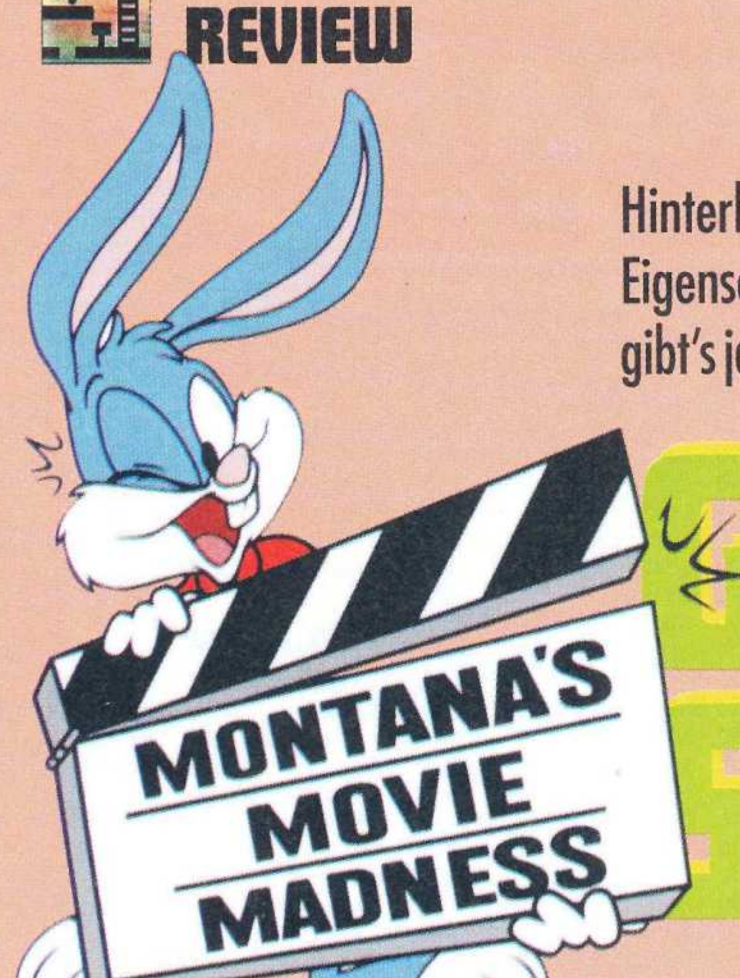
Warum auch? Die geniale Idee, den Domino-Effekt zum Denkspiel zu machen, ist mehr als nur ein Spiel wert. Der Rechner legt die Ausgangsposition fest und gibt vor, was zum Schluß der Kettenreaktion passieren soll. 55 verschiedene Gegenstände hauchen der "Maschine" Leben ein. Damit wären wir bei der ersten Neuerung: Die altbekannten Utensilien sind durch ein paar neue ergänzt worden. Nunmehr dürfen Billardkugeln vom Flipper-Bumper herumgeschleudert werden, während hungrige Krokodile ihr Maul nach "Mels" aufreißen – kleinen Wesen, die fast wie "Lems" aussehen.

Die Mels und ihre hungrigen Freunde kommen zwar nicht in jedem der 160 Levels zum Einsatz, sind aber eine echte Bereicherung des Spiels. Genauso wie der "Free-Form"-Modus, der es endlich erlaubt, eigene Puzzles zu editieren und auf Disk zu speichern.

Allerdings sind die Neuerungen nun wirklich nicht so umwerfend, als daß man gleich 110 Märker dafür verlangen sollte. Ein bißchen mehr Zurückhaltung bei der Preisgestaltung hätte da für einen weiteren Pluspunkt gesorgt. ■

msu



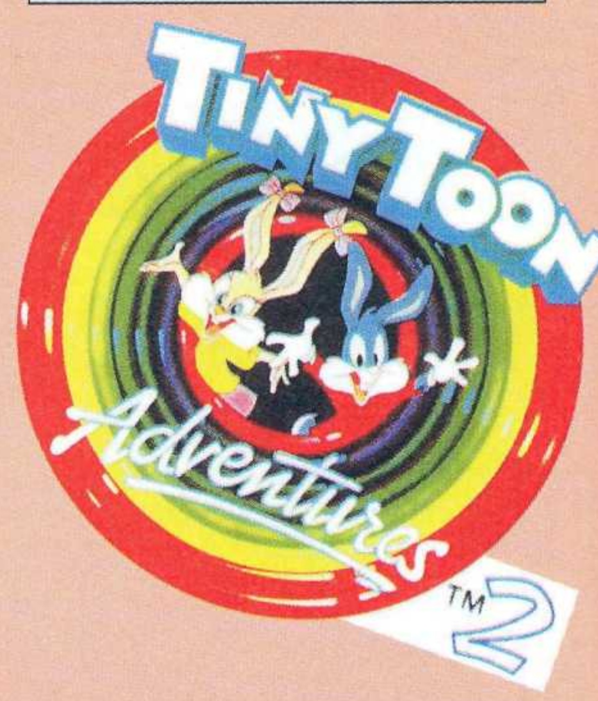


Hinterlist und Tücke sind die hervorstechenden Eigenschaften von Montana Max. Doch gottlob gibt's ja noch Buster Bunny.

TINY TOON ADVENTURES 2

Game Boy, ca. 70 DM, Hersteller: **Konami**, Muster von: **Hersteller**.

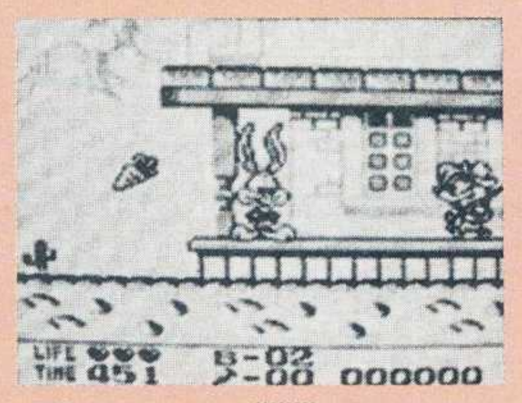
Gib ihm Saures



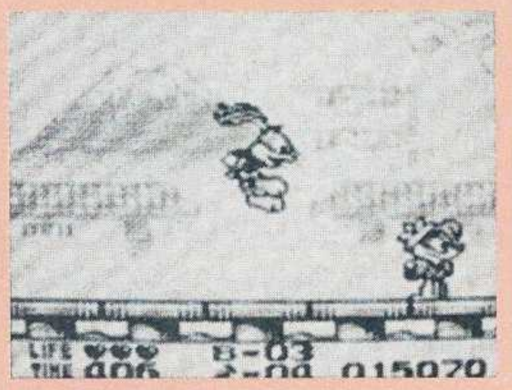
Das hat sich der gute Montana Max so gedacht: Einfach mal so 'nen Film produzieren, andere durch den braunen Kakao ziehen und dann auch noch sich selbst die Hauptrolle geben, um's so richtig schön ätzend zu machen. Typisch Möchtegern-Regisseur – nicht kleckern, sondern gleich klotzen. Doch hier hat Monty die Rechnung ohne den Wirt gemacht – in diesem Fall ohne Buster Bunny. Denn so ganz ungeschoren kommt der Schurke nicht davon. Wäre ja auch noch schöner, immer auf Kosten anderer seinen Vorteil zu ziehen. Apropos ziehen: Buster wird ihm diesen Zahn schon ziehen.

Doch blenden wir einige Zeit zurück. In Acme Acres wird ein neues Kino gebaut, so richtig groß und toll. Buster Bunny und seine Freunde Babs, Hamton, Elmyra, Gogo, Arnold, Plucky, Sneezer, Fifi, Concorde und Furrball erhalten Freikarten für die Premiere von einer geheimnisvollen Gestalt, dem mysteriösen "Millionär". Sie überlegen, wer hinter diesem Millionär stecken könnte. Der Tag rückt näher, und da alle begeisterte Kinogänger sind, machen sie sich auf den Weg. Doch kaum haben sie das Kino betreten und der Film ist gerade angelaufen, fällt es ihnen wie Schuppen aus den Haaren: ER steckt mal wieder hinter allem – der Erzschurke und Bösewicht Montana Max. Er ist nicht nur Besitzer des Kinos, nein, er hat auch noch Regie geführt, den Film produziert und selbst als Hauptdarsteller agiert.

Und jetzt macht sich dieser Fiesling auch noch über unsere Freunde lustig. Das ist des Guten nun wirklich zuviel. Das können sie nicht auf sich sitzen lassen. Sie beraten, was zu tun sei, und beschließen, es ihm heimzuzahlen.



▲ *Baaaanzaaaaiiiiiiii...*



▲ *Auf der Westernbühne lauern kleine Rattenmonster*

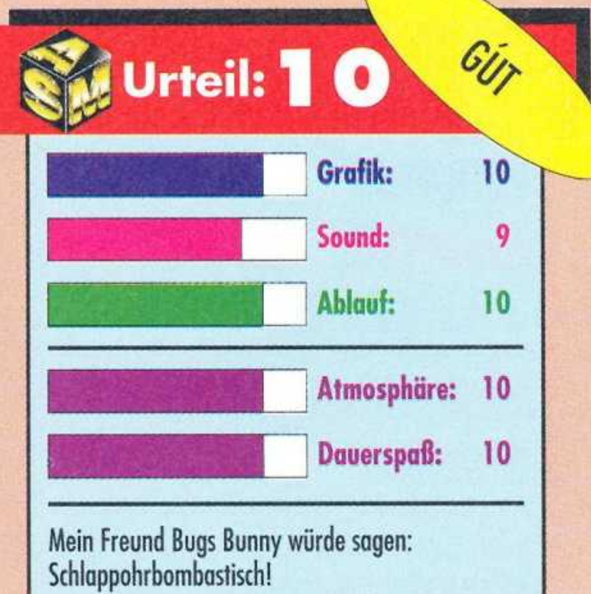
Buster und seine Freunde gehen wieder ins Kino. Sie wollen Monty eine Lektion erteilen, die er so schnell nicht vergessen wird. Buster ist als "mutiger Hase" prädestiniert, in die Rolle des Helden zu schlüpfen. Mit Gogos Hilfe springt er mitten in den Film und damit ins Abenteuer hinein.

Durch vier Ebenen müßt Ihr Euch kämpfen, um in der Rolle des Buster Montana Max das Fürchten zu lehren. Die erste Bühne (es handelt sich ja schließlich um einen Film) spielt im Wilden Westen. Dort lungern an jeder Ecke Ratten, die ihr Leben verlieren, wenn man ihnen auf den Kopf springt. Auf stachlige Kakteen müßt Ihr ebenso achten wie auf umherrollende Felsbrokken. Auf der zweiten Bühne werdet Ihr nach Japan zu den Samurais geschickt, in der Burg müßt Ihr auf diverse Löcher und sonstige Fallen achten. Versucht auf jeden Fall, ganz nach oben zum Burgturm zu kommen.

Das nächste Bühnenbild ist eine Raumstation, wo Ihr unbedingt auf die Wände und andere Hindernisse achten müßt. Dort gibt's aber reichlich Hasenfutter. Zum glorreichen Abschluß erreicht Ihr die Bühne der Monster, wo Ihr Euch in einem gruseligen, alten Schloß bewähren müßt.

So weit, so gut: Auf jeder Bühne könnt Ihr außerdem die Hilfe des guten Gogo Dodo in Anspruch nehmen, mit dem Ihr mal kurz Roulette spielt. Je nachdem, was Ihr dreht, bekommt Ihr entweder ein Extraleben, Karotten, oder im negativen Fall nimmt man Euch was weg. In dieser Art gibt's noch weitere Spielchen wie beispielsweise Basketball, Tauziehen oder Fußball, und dabei könnt Ihr Eure Lage entweder verbessern oder verschlechtern. Alles in allem machen diese Zutaten ein Super-Game-Boy-Spielchen aus.

ASM HIT



Urteil: 10 GUT

Grafik:	10
Sound:	9
Ablauf:	10
Atmosphäre:	10
Dauerspaß:	10

Mein Freund Bugs Bunny würde sagen: Schlappohrbombastisch!

Die Qual mit der Wahl

1990 – Die 1993er-Edition

Amiga, ca. 50 DM, Hersteller: **APC&TCP-Vertrieb**, 83236 Übersee, Muster von: **Hersteller**.

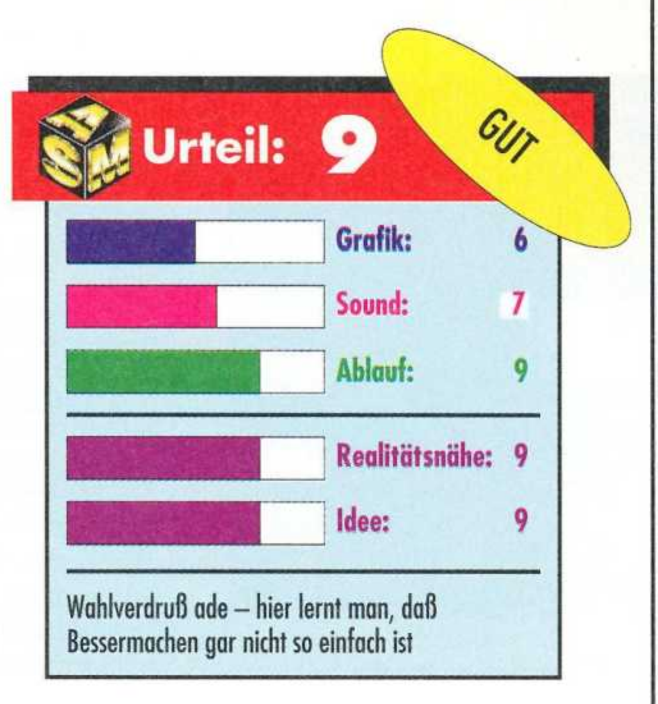
Stell' Dir vor, morgen sind Bundestagswahlen – und keiner geht hin. Verdient hätten sie es ja, unsere Volksverdreher. Da hilft nur eins: eine eigene Partei gründen.



Ich bin für Freiheit, ich wähle FKK! – Aua, der war voll daneben. Nein: "Diese Schweinerei muß eine andere werden!". Gut gebrüllt, Löwe, aber das war es auch nicht! "Wenn Sie glauben, Sie hätten einen Idioten vor sich, dann sind sie bei mir aber an der richtigen Stelle!" – Ich glaube, an meiner Bundestagsrede muß ich noch ein klein wenig ändern. Wie dem auch sei, "Wir sind das Volk" – Deutschland, einig Laberland? Irgendwie verliere ich den roten Faden. Kein Wunder, denn ich beschäftige mich gerade mit einem Spiel rund um die Politik "in diesem unserem Kohlanbaugebiet". "Das war glatte Meinungsbildung, die hat hier nichts zu suchen. Wir sind ein meinungsfreies Medium, jawoll!" Jetzt reicht's! Kann man denn nicht mal in Ruhe seinen Einzug in den Landtag planen? Auch wenn er nur im Spiel **1990 – Die 1993er Edition** vorkommt? Meine Herren im Plenarsaal: ein bißchen mehr Toleranz bitte! Die einzige Aufgabe, Gründung einer Partei und sichere Führung innerhalb der demokratischen Umgebung, wird in 1990 durch eine gesunde Mischung von Strategiespiel, Simulation und Lernprogramm erreicht. Dabei gibt sich das Spiel nicht tendenziös, keine politische Richtung wird bevorzugt oder benachteiligt. In einer Art Setup-Datei kann man seine eigenen politischen Neigungen durch bestimmte Wertänderungen so einbringen, daß die Zielsetzung und die Parteirichtung sich entsprechend ändern. Bis zu drei Mitspieler dürfen am Spiel teilnehmen. Das Game ist nicht das Nonplusultra in puncto Sound und Grafik, aber darauf kommt es weniger an. Wichtig ist die langfristige Planung; bis zu 50 Spieljahre sind möglich. Die eigene Partei beginnt mit einem Grundsatzprogramm, wenig Geld, aber viel Idealismus. Einige kleine Änderungen der Parteifinanzierungsmethoden (Mitgliedsbeiträge) oder des Parteiprogramms lassen dann langsam die Partei reifen – oder untergehen.



▲ *Hurra, der Bundestag ist unser...*



COMMANDER MCLANE AUF ABWEGEN

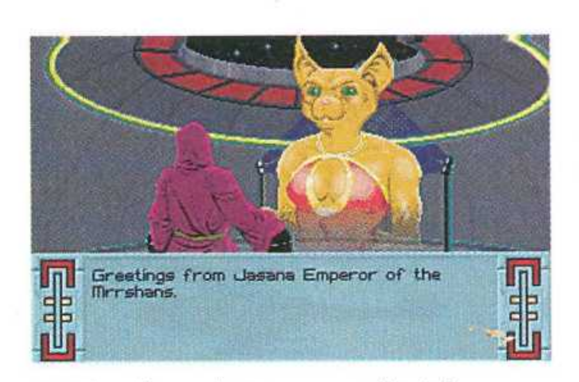
MASTER OF ORION

PC (386/25, 2 MB RAM, VGA), **120 DM**, Hersteller: **Microprose**, England, Muster von: **Microprose Deutschland**.

Als hätte es Microprose geahnt, sprang die Company auf den Raumschiff-Orion-Zug auf, der just vor einigen Wochen wieder samstäglich über die Fernsehbildschirme rollte.



▲ *Auf diesem trüben Planeten scheint Lobo zuhause zu sein*



▲ *Eine fremde Rasse stellt sich vor*



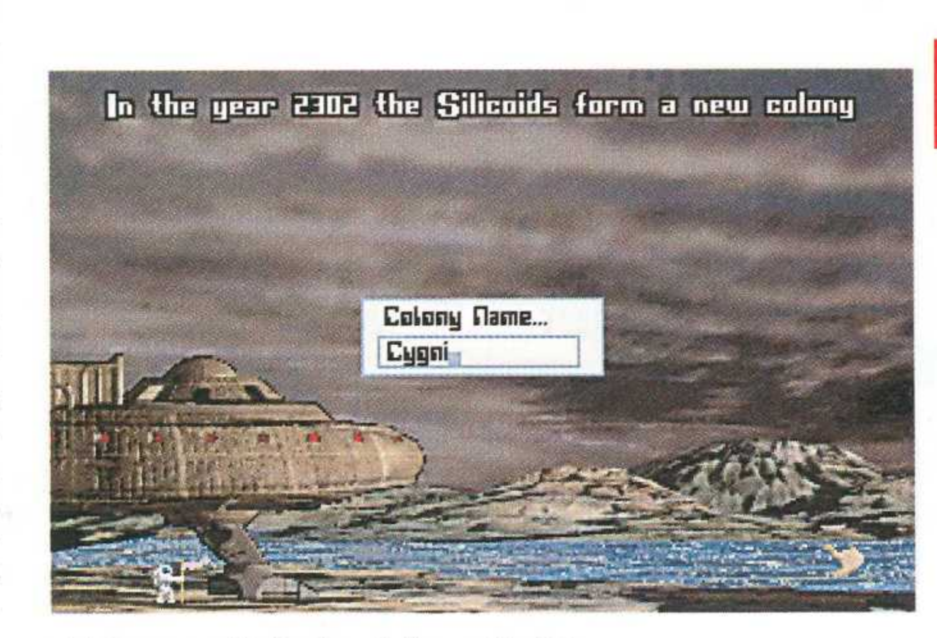
▲ *Forschung ist das A und O des erfolgreichen Spiels*

Klar, Strategie im All ist ein alter Hut auf dem PC. Fast genauso alt ist die Methode, eine fremde, aber erfolgreiche Idee unter neuem Namen neu zu verwerten. Nun hat sich Microprose dieser Strategie (im All) angenommen. Noch in der Ausgabe 4/93 stellten wir Euch an dieser Stelle "Spaceward Ho!" von New World Computing vor, ein Strategiespiel, bei dem man Planeten erobern oder in Schutt und Asche legen muß. Jetzt gibt nach einem ähnlichen Strickmuster **Master of Orion**. Oh Wunder: Trotz zahlreicher komplizierter Regeln hatte ich eine Einarbeitungszeit von ungefähr 10 Minuten. Warum? Die beiden Spiele scheinen doch glatt aus einer Eizelle entstanden zu sein.

Es geht darum, in einer umfangreichen Galaxis ein Imperium aufzubauen. Industrie, Forschung, Bevölkerung, Schiffbau, Verteidigung und Diplomatie mit den Computergegnern stehen als oberste Ziele auf dem Programm. Hat man sich die erste Zeit noch vermeintlich allein im All herumgetrieben, dürfte spätestens nach 20 Zügen mindestens eine weitere Rasse um die Herrschaft in der Galaxis buhlen.

Jetzt kommt die Diplomatie ins Spiel: Frieden oder Krieg, Technologietransfer oder Sabotage? Hatte vorher die Zeit eine eher unbedeutende Rolle, wird es jetzt richtig knapp. Meistens dauert es trotz versprochenen Friedens nicht lange, bis sich der Gegner mit Karacho auf Eure Kolonien stürzt. Also hat jetzt Rüstung absolute Priorität. Zur Rüstung gehört aber auch die Forschung, die sich in verschiedene Bereiche aufteilt. Das Problem ist, daß für die Forschung, für die Industrie und den Schiffbau bestimmte Ressourcen benötigt werden, die leider nicht für alle Vorhaben ausreichend Material bieten. Also ist taktisches Abwägen zwischen den Aufgabenstellungen unabdingbar.

Die Spiellogik macht Master of Orion sehr interessant. Liebevoll gemacht, steht das Game grafisch dennoch hinter "Spaceward Ho!" zurück. Auch ein paar erweiterte Optionen machen Orion nicht zum besseren Game. Besonders schade ist, daß hier nur allein gespielt wird, während bei "Spaceward Ho!" bis zu 20 Leute per Netzwerk um den Erfolg streiten können.



▲ *Eine neue Kolonie wird gegründet*



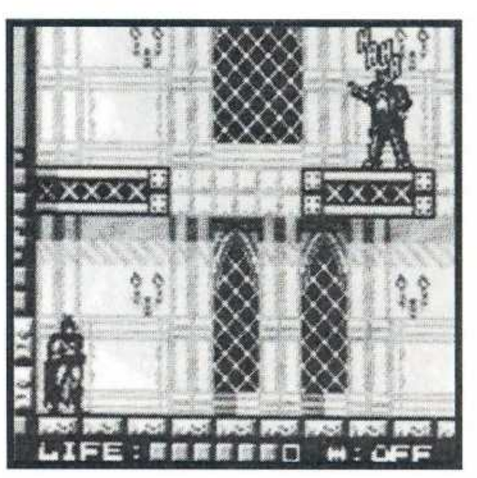
Urteil: 9 — GUT

Grafik:	8
Sound:	8
Ablauf:	10
Dauerspaß:	9
Steuerung:	9

Gute Adaption einer bewährten Idee, langanhaltende Motivation durch immer neue Szenarien und hohe Spielstärke des Computergegners

Bruce Wayne is back

Es ist wieder einmal Fledermaus-Time, und die Straßen von Gotham City sind unsicher geworden. Kaum einer traut sich noch raus, denn der kleine, miese, nichtsnutzige Joker mit dem Dauerlächeln auf dem Gesicht sowie diverse andere Unholde treiben ihr Unwesen.



▲ *Der Dauerlächler will Euch auch ans Leder*

Auf Nintendos kleinstem Handheld, liebevoll auch "Seifendose" genannt, tut sich in letzter Zeit doch so einiges. Nun kehrt auch Bruce Wayne, bekannter unter dem Namen Batman, mit **Batman Animated Series** von Konami auf den Miniscreen zurück.

BATMAN ANIMATED SERIES

Game Boy, ca. 70 DM, Hersteller: **Konami**, Muster von: **Hersteller**.

Durch insgesamt sechs Levels müßt Ihr Euren kleinen Minibat steuern, immer auf der Jagd nach bekannten Bösewichtern aus Film und Fernsehen. Im ersten Level nehmt Ihr den Kampf gegen die wildgewordenen Teddybären des ewig lächelnden Jokers auf. Am Ende wartet dieser Herr höchstpersönlich darauf, Euch das Pixelleben schwer zu machen.

Level 2 läßt förmlich das Blut in den Adern gefrieren, denn hier versuchen Mr. Freeze und Scarecrow, Gotham City mit einer Eiszeit einzufrieren. Poison Ivy hat auch zugeschlagen und eine Riesenkillerpflanze gezüchtet. Selbst Catwoman läßt nichts unversucht, um Euch den Garaus zu machen.

Wer fehlt denn da noch in der Reihe? Ach ja, der nette Pinguin und der Riddler wollen natürlich nicht außen vor bleiben. Auch diese Bösewichter haben es auf Euch abgesehen. Und um dem Ganzen noch die Krone aufzusetzen: Im letzten Level tauchen all die lieben, netten Endgegner jedes durchgespielten Levels wieder auf und machen Euch das Leben zur Hölle. Doch clever, wie Ihr nun mal seid, ist das gar kein Problem für Euch.

Mit Batman Animated Series wartet ein actiongeladenes Jump'n'Run auf Euch. Die Grafik ist durchweg gut, dürfte jedoch insgesamt ein wenig heller ausfallen. Der Schwierigkeitsgrad bewegt sich im mittleren Bereich und steigt erst gegen Ende deutlich an. Mit ein wenig Übung schafft man auch die anfangs ungewohnten Batjumps. Extrawaffen wie Baterangs oder ähnliche müssen erst "verdient" werden, das Batseil hilft jedoch auch schon fein weiter.

Wer auf die große Abwechslung hofft, wartet hier vergebens: Batman hüpft und schlägt sich eben durch die einzelnen Levels. Doch wer Jump'n'Runs mag, der wird die knapp 70 Mark fürs Spiel gut angelegt finden.



Metall und Spitzenhäubchen

Ganz schön sexy und fast schon chauvi-mäßig: Wenn die Robo-Babes zuschlagen, paart sich pure Erotik mit der Kraft eines Battletech-Warriors!

Ein Spitzen-BH aus Metall, der so gefährlich verletzen kann, daß er das Wort Spitze wirklich verdient; dazu schicke, figurbetonte Ganzkörper-Metallanzüge – wer kann da schon widerstehen? Zumal die Mädels, die unter dem hautengen Dress stecken, in Natura noch viel besser aussehen! Gleich sieben dieser cyberartigen Fabelwesen tummeln sich auf einer ebenso fabulösen Insel namens "MeCha". Und ein Mekka ist diese Insel wirklich: Wer sich am Joystick austoben will und die fiesen Gesellen aus *Street Fighter* schon lange satt hat, kann sich jetzt selbst in den *Battletech*-artigen Kampfanzug stecken lassen und es mit der erotischen Frauenpower aufnehmen.

Doch bis zum ersten Kampf müssen noch sorgfältige Vorbereitungen getroffen werden. Ausgestattet mit 5000 $ Grundkapital, gilt es zunächst, die geeignete Rüstung zu kaufen. Aber Vorsicht, Falle: Die Billigmodelle von "Armor'R'Us" taugen echt überhaupt nix. Zwar scheint der Metallklumpen mit der Bezeichnung "Anna" über gute Defensiv- und Offensivpunkte zu verfügen, doch im Kampf ist er viel zu unvariabel. Ganze zwei Angriffstechniken beherrscht das Teil, und nur eine, nämlich der rotierende Fußkick, macht den Gegnern spürbar zu schaffen.

Besser ist da schon das teurere Modell "Mimi". Zart gebaut und etwas verletzlich, bringt es das Mädel auf 13 Schlagtechniken. Und wem die Verteidigung zu schwach und die Schläge zu schlapp sind, kann die Gute noch im Laden von "Mech-Parts" kräftig aufrüsten. Dort gibt's Schutzschilder, Power-Ups und diverse Waffen für jeden Geldbeutel.

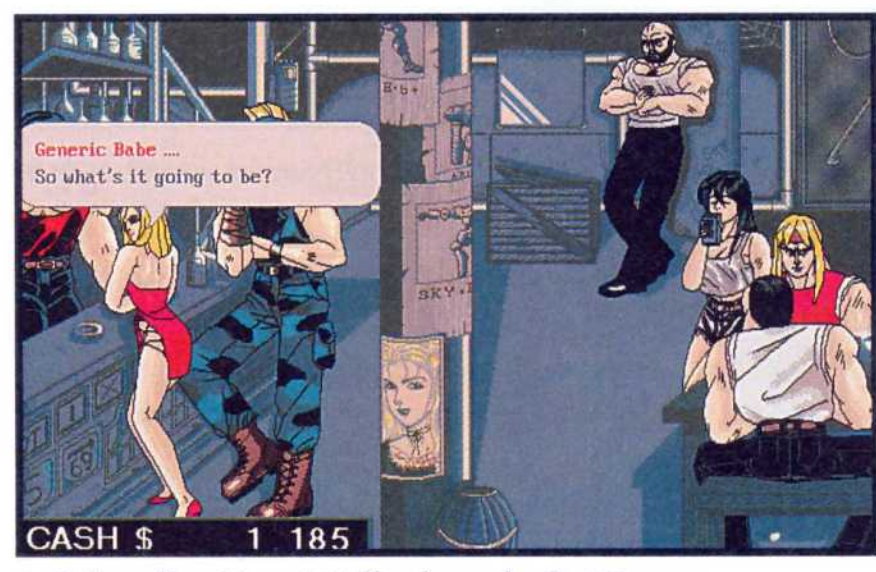
Klar: Viel Kohle ist am Anfang nicht da. Die läßt sich nur vermehren, wenn man sich in der Bar für das Robo-Babe-Turnier meldet und ein paar Siege verbucht. Die Bar hat noch andere Vorteile, denn in ihr wird das gesamte Spiel gesteuert.

METAL & LACE

PC (386DX, SVGA, Joystick/ Joypad empf., unterst. SoundBlaster, AdLib, AdLib Gold, Pro Audio Spectrum), **ca. 90 DM**, Hersteller: **Megatech**, USA, Muster von: **Die Cassette**.

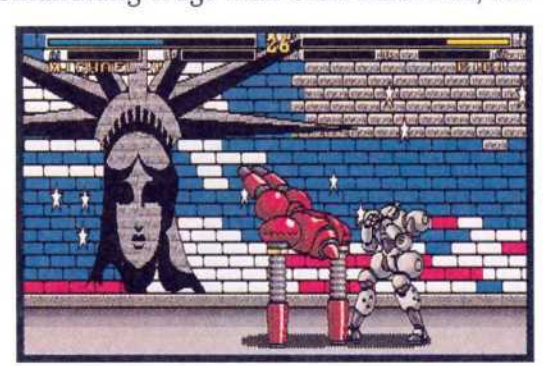
Der Zwei-Spieler-Modus sowie der Waffen- und Rüstungskauf werden hier organisiert. Und ein paar Tips von den Bar-Gästen gibt's auch noch.

Im Kampf ist man hingegen ganz auf sich allein gestellt. Von den sieben Gegnerinnen sind mindestens zwei ganz harte Nüsse, bei denen ein Sieg schwer fällt. Ein Sieg allein reicht aber nicht, denn jedes Mädel muß zweimal auf die Matte geworfen werden, bevor es zum "Championship"-Turnier kommt. In diesem Turnier geht es gegen fünf neue Gegner, die von ihrem Chef, dem einzigen Mann des Spiels, angeführt werden.



▲ *Er hat alles: Neue Waffen braucht die Rüstung*

Bei einer solchen Spielhandlung fragt man sich natürlich, für was die 15 MB auf der Festplatte eigentlich draufgegangen sind. Die Antwort ist einfach: für die Grafik und den Sound. Zu jeder Textpassage gibt es glasklare Sprachausgabe, dazu noch eine Titelmelodie und unzählige Sound-FX im Kampf.





▲ *Für Stars'n' Stripes: Vielleicht der nächste Präsidentschaftswahlkampf?*

◄ *Abgehoben: Die Mädels machen ernst*



▲ *So weit kommt's noch: Der Spielzeugladen des nächsten Jahrhunderts*

Noch aufwendiger geht's bei der Grafik zu. Ein ganzes Team japanischer Animée-Spezialisten, die ansonsten Zeichentrickserien kreieren, schufen die erotischen Robo-Babes, die aufwendigen Klasse-Animationen und die stimmungsvollen Backgrounds. Das macht sich im Stil bemerkbar: Große Kulleraugen und sinnliche Proportionen prägen das Spiel.

Allein deshalb ist **Metal & Lace** eigentlich schon empfehlenswert, zumal die banale Prügel-Handlung perfekt in Szene gesetzt wurde – Action-Fans mit Japan-Tick kommen auf ihre Kosten. Und soll's noch ein bißchen mehr Erotik sein, kann man sich die "Frei-ab-18"-Update-Disk ziehen. Dann wird's mehr als nur sexy... ■

msu



MAGIC BOY

Amiga, **ca. 80 DM**, Hersteller: **Empire**, England, Muster von: **Die Cassette**.

Der nette, kleine Zauberich einst einsam durch die Levels schlich. Laufen und hüpfen war nicht schwer, das Ziel zu treffen aber sehr. So gab's 'ne große Gegnerzahl, für uns'ren Helden fast 'ne Qual.

Kein fauler Zauber



▲ *Magischer Junge, Du hast es schwer!*

Die Grundidee zu **Magic Boy** ist zwar nicht alt, doch auch nicht neu. Ein Zauberlehrling ganz allein, muß in die 16 Levels rein. Dort warten Gegner, die schießt man ab, betäubt sie aber nur – die Zeit ist knapp, bis sie wieder zum Leben erweckt. Drum schnell gepackt und in den Keller gesteckt.

Gar fies sind Plattformen, die aus Eis – da rutscht man leicht, was jeder weiß. Auf anderen wiederum bleibt man kleben, die Federn einen in die Höhe heben. Wieder andere lösen sich auf, einen tiefen Sturz nimmt man noch in Kauf, doch landet der Held in kühlem Naß, dann beißt er abermals ins Gras. Felder mit Raketen sollt' man nicht betreten – die mit einem Ausrufungszeichen werden bei Beschuß schnell weichen und einen Bonus Euch bescheren, da kann man sich wirklich nicht beschweren. Nur nicht weinen, wenn der Weg schwierig ist – noch keinen hat so viel Glück geküßt. Continues werden ein Gefährte sein, Extraleben sackt Ihr schnell mit ein.

Verbraucht Ihr aber zu viel Zeit, machen sich die Gegner wieder breit. Ab und zu gibt es Bonusräume, da werden sie wahr, die Punkteträume – sofern Ihr auch hier nicht zuviel Zeit verbraucht und hüpft, bis Euch der Joystick raucht. Der Schuß geht oft nach oben los, da ist die Frage wieder groß, wohin es nun als nächstes geht. Doch guckt erst, ob da nicht ein Gegner steht, denn die sind nicht träge und hüpfen rum – ja ja, die sind keineswegs dumm.

Die Grafik sieht ganz niedlich aus, doch – doch, und auch die Steuerung geht noch. Doch oh Graus, der Sound könnte wirklich besser sein – na ja, hört sich an, als wenn Katzen schrei'n, wenn man den Gegner am Schlafittchen greift. Ansonsten ist's ganz ausgereift, was **Empire** sich hier ausgedacht. Bei mir hat es jedenfalls "Zoom" gemacht. So werd' ich zu Hause noch etwas üben, insgesamt kriegt der Junge von mir 'ne Sieben.

Bei den ersten Lieferungen sind die *Cool Croc Twins* als kostenlose Zugabe noch mit drin. In diesem Fall – da kann man mal sehn', gebührte dem Pack sogar eine Zehn.



HAUNTING – STARRING POLTERGUY

Mega Drive, ca. 130 DM, Hersteller: **Electronic Arts,** USA, Muster von: **Electronic Arts Deutschland.**

GEISTERSTUNDE

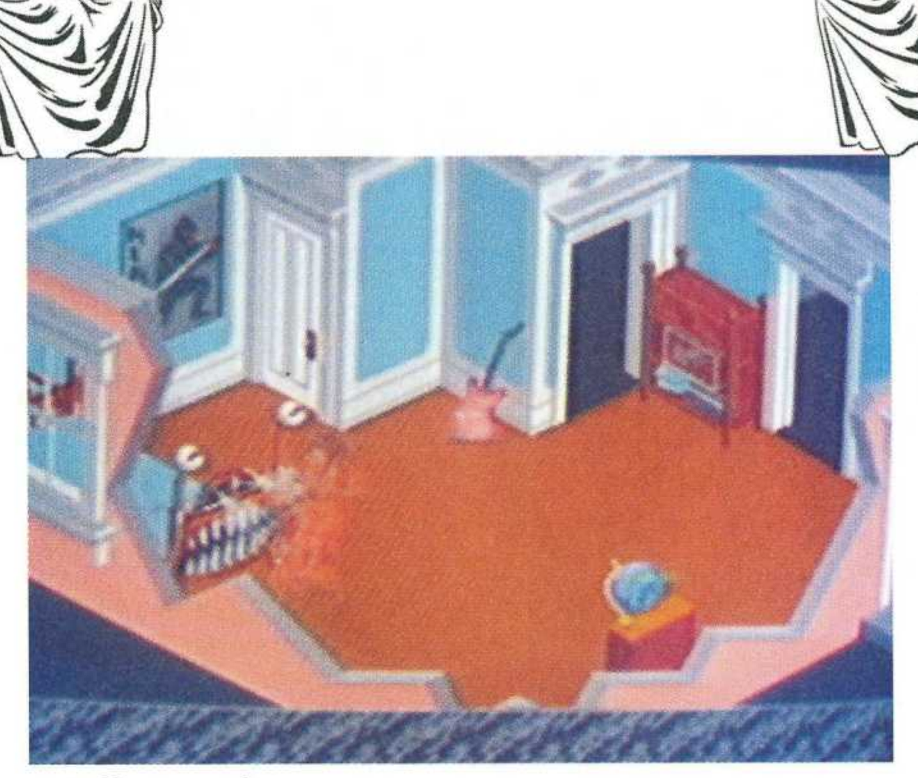
Die verrückteste Spielidee des Jahres liefert uns Electronic Arts: Polterguy muß so lange in Häusern herumspuken, bis die Bewohner flüchten.

Normalerweise sind Geister eklige Gestalten, die nichts Besseres zu tun haben, als arme, unschuldige und brave Leute zu erschrecken. Doch die Sardinis sind nicht etwa eine arme, unschuldige und brave Familie. Sogar alles andere als das! Sie hatten den Tod unseres armen Polterguy zu verantworten, denn aus Geldgier haben sie bei der Herstellung des Skateboards geschlampt, mit dem er verunglückt ist. Und so hat Polterguy die höchste moralische Berechtigung dazu, diese schrecklich nette Familie aus dem Haus zu treiben.

Möglichkeiten gibt's genug. Als sich unser kleines Gespenst in die Gitarre des Sohnemanns verkroch, fing diese alsbald zu vibrieren an. Der Sprößling kam, sah und schrie – als die Klampfe den Hals verdrehte und ihn anfauchte. Ebenso nett: die hochfliegende Perücke und die Ohnmachtsanfälle der Ehefrau, wenn ihre Kücheneinrichtung die merkwürdigsten Verhaltensweisen an den Tag legt.

Alles ist wundervoll dreidimensional in Schrägperspektive gezeichnet. Den letzten Rest geben den genervten Geldschefflern dann die Überraschungspakete. Wenn vorher das Nervenkostüm schon angeschlagen war, stehen ihnen nun die Haare zu Berge, und sie suchen das Weite.

Der Spielspaß besteht zum größten Teil darin, die Wirkung der einzelnen Einrichtungsgegenstände und Zaubersprüche auf die lieben Sardinis auszuprobieren. Dazu läuft ein herrlich gruseliger Soundtrack, und die Schreie der Erschrockenen sind sowieso Musik in den Ohren eines Vollblutgespensts.



▲ *Hilfe, es spukt!*



▲ *Aus diesem Haus müssen die Sardinis vertrieben werden*



▲ *Im Verlies gibt's Ektoplasma und eine Menge Gefahren*

Zum Spuken braucht Polti Ekto. Das ist eine grüne, schlabbernd-schleimige Substanz, die von den Sardinis zurückgelassen wird, wenn sie aus einem Raum flüchten. Doch der Ekto-Spiegel des Gespensts verringert sich ständig – besonders dann, wenn ihm irgendwelche Biester etwas davon abjagen. Und solche Störenfriede gibt um so reichlicher, je weiter Polterguy im Haus vordringt.

Geht das Ektoplasma zu Ende, muß der gute Geist ins Verlies und den Vorrat auffrischen, denn sonst könnte er Lebensenergie verlieren. Lebensenergie? Bei einem Geist? Na, auf jeden Fall Energie eben. Gefährlich wird es, wenn er in Löcher gesaugt wird oder Hände nach ihm grabschen.

Im Zwei-Spieler-Modus gilt es, den Sardinis mehr Angst einzujagen, als es der Mitspieler schafft. Insgesamt gesehen liefert das Game eine optimale Gelegenheit für die kleine Schadenfreude zwischendurch. Nach einiger Zeit, wenn der erste Spaß an den Gags und der Spielidee verflogen ist, läßt die Motivation etwas nach. Trotzdem spielt man es immer wieder gern. ■

al

ASM Urteil: 9 — GUT

Grafik:	9
Sound:	9
Ablauf:	10
Atmosphäre:	9
Dauerspaß:	8

Hübsches Spukvergnügen; der Zwei-Spieler-Modus kann nicht ganz überzeugen

Wieder einmal bewahrheitet sich die alte Spieletesterweisheit, daß kein Game nach dem ersten Eindruck zu bewerten ist. So ges(ch)ehen bei BOB'S BAD DAY.

BOB'S BAD DAY

Amiga, ca. 80 DM, Hersteller: **Psygnosis**, England, Muster von: **Hersteller**.

Bob kriegt den Drehwurm

Als wir die Vorab-Version von **Bob's Bad Day** erhielten, waren die Begeisterungsstürme eher gedämpft. Da gab es doch mal ein Game namens "Camel Try", das so ähnlich aussah. Angesichts des fertigen Spiels mußten wir denn doch zugeben, daß **Psygnosis** ein durchaus nettes, wenn auch nicht sonderlich neuartiges Spiel herausgebracht hat.

Worum es geht, ist schnell erzählt: Ein Smiley kugelt sich durch einen Screen voller Münzen, der mittels Joystick oder Tastatur nach rechts oder links drehbar ist. Diese Drehung darf jedoch nicht zu heftig ausfallen, weil der Smiley sonst an die Bande gerät, was ihm einen mitunter recht heftigen Drall versetzt. Außerdem sorgen Gravitationsfelder, Links- und Rechtsdrallfunktionen und diverse andere Schikanen für zusätzliche Probleme. Erst wenn alle Münzen eingesammelt sind, bekommt der Spieler das Paßwort für das nächste Level.

▼ Haste mal 'ne Mark, Opa?

▲ Wenn's um Geld geht ...

Gemeinerweise gibt es auch "Kreissägen", die bei Berührung dem Smiley erst die gesammelten Münzen und bei Zählerstand "0" auch noch das einzige Leben rauben. Continues und besagte Paßwörter helfen aber weiter – zumindest während der ersten 25 sogenannten "Übungslevels". Wer die geschafft hat, sollte sich auf einiges gefaßt machen.

Das Tempo des Smileys und somit die Bewegung des Screens ist atemberaubend, bei Verlangsamung des Spielablaufs allerdings (ein Symbol für die entsprechende Funktion kann man ebenfalls aufsammeln) macht sich ein unschönes Ruckeln bemerkbar. Mag das auch im Sinne des Erfinders sein – es stört das ansonsten positive Bild dieses Strategie- und Knobelgames.

Der Sound reicht von typischer "Game on"-Mucke bis hin zum Techno-Sound und wirkt sich äußerst motivierend aus. Wer das überprüfen will, der gebe bei der Paßwort-Abfrage mal "YDPCDWNE" ein.

Die Levelgestaltung ist wenig originell. Darauf kommt es jedoch diesmal nicht an: Es hat schon Spiele mit wesentlich ärmeren Grafiken gegeben, bei denen aber der Spielspaß stimmte (ich denke da an Games wie z.B. *Galaxy* oder *M.U.L.E.* für C-64, wenngleich es darin um etwas anderes ging).

Dennoch: 80 DM sind mir persönlich zu hoch gegriffen, als Budget-Produkt hätte ich es deutlich höher bewertet. Fans von Knobelgames zum Feierabend sind gut beraten, alle anderen sollten probespielen. Eine "volle Drehung" vor der Verpackung muß man aber nicht machen, auch wenn ein gewisser adliger Ruhrpott-Kollege anderer Meinung ist.

ASM Urteil: 7 — ANNEHMBAR

Grafik:	7
Sound:	8
Ablauf:	8
Dauerspaß:	9
Preis/Leistung:	5

Auch nach längerem Spielen kein bißchen langweilig. Wenn nur die Kreissägen nicht wären!



Alles Porno oder was?

Ja, nun wissen wir es ganz genau: Deutsche Computer- und Videospieler hängen den größten Teil ihrer Freizeit sabbernd vor der Mattscheibe, aus der Soundbox dringt digitalisiertes Gestöhn, und der Monitor ist natürlich saferweise mit einer dünnen, diskreten Gummihülle überzogen. Die Vision vom "Cybersex" scheint für Sensationsjournalisten und überängstliche Jugendschützer bereits Wirklichkeit geworden zu sein: in den Zimmern bundesdeutscher Computerfreaks. Und was machen wir, wenn der Bildschirm aus Migränegründen mal keine Lust auf Bettsport hat? Klar, dann wird blutgebadet. Schwachsinn? Nee – sondern ein brandheißes, wichtiges Thema fürs ASM-Feedback. Ein weiterer Themenfavorit ist diesmal natürlich das neue "Outfit", das unser Blatt seit dem Jubiläumsheft 12/93 ("100 Ausgaben ASM") stolz zur Schau trägt. Zustimmung und Kritik, Nachdenkliches und zweckfreier Nonsens wie immer bunt durch- und beieinander: hier in Eurem Feedback. Gebt auch Ihr Euren Senf dazu! Sind Spielefreaks wirklich geile Brutalos? Sind Euch die Punkte in Peters Editorials einfach zu rund? Schüttet uns das Herz aus – das erleichtert und führt immer wieder zu interessanten neuen Feindschaften!
Unsere Adresse: ASM, Feedback, Postfach 1870, 37258 Eschwege.
Eure Redaktion

Pornos, Nazis, Gewalt im Computer: unglaublich!
TITELSTORY
... damit spielen Kids!
Ekelhaft, was heute an Computer- und Videospielen unter dem Ladentisch gehandelt wird: härteste Pornos, KZ-„Spiele", bei denen Menschen vergast werden – und frei verkäufliche Gemetzel, bei denen Blut ohne Ende fließt
Pornos
Nazis

Die Nummer 100

Servus ASM-Feedback (sz, vb, jb, cus, tom, sma, und natürlich unserem kate)! Da Ihr nun Eure 100. Ausgabe mit Müh und Not (Ironie) überstanden habt, gratulier' ich Euch erst mal recht herzlich. Mit dem Einstand als neues Redaktionsteam habt Ihr Euch doch schon einen kleinen Applaus verdient (danke, danke, reicht schon). Wegen des oben genannten Anlasses hab' ich mir gedacht, daß ich auch mal meinen Senf (oder mögt Ihr lieber Ketchup? Na ja, is' ja auch egal) in Eure Wurstbude (verzeiht, "Feedback" natürlich) gebe. Leider hab' ich auch was zu nörgeln (wie soll's denn anders sein?), aber dazu später – erst mal das Positive:

1. Da ich nun schon seit einem Jahr den Wisch lese, der da jeden Monat am Kiosk zu kaufen ist, hab' ich mich schließlich und endlich dazu überwunden (ich war mal wieder flüssig... – nee, nich' was Du denkst (Pit) – Euch alle (in Form des Wi... – äääh, der ASM) zu abonnieren (bitte, bitte, gern geschehen).
2. Da ich mich nun dazu überrungen... – bleib' ich bei Euch (hurra, hurra, hurra).
3. Seit der 10/93 hat Euer Coverlayout wieder mal so'n bißchen Pfiff bekommen: Das ASM-Logo ist echt geil (oh, halt, falsch: nur Fleisch ist geil). *(Anm. d. Red: Stimmt, mein Braten hüpft auch immer vor Freude, wenn ich ihn in die Pfanne lege. kate)*
4. In der 12/93 ist mir aufgefallen, daß die ASM ganz neue Spielewertungskastenlayouts (wow, was für 'ne Wortneubildung) hat (sowas!). Weiter so!
5. Mir gefallen besonders die Bildchen auf der Seite 103 (Heft 12/93), die angeblich die Redaktionstruppe darstellen sollen... – na ja. Das zweite von rechts von dem Herrn im Vollbart erinnert mich irgendwie an die Spacerat, oops! *(Anm. d. Red.: Schon mal 'ne Ratte gesehen, die Editorials schreibt? Ich noch nicht... kate)* Und das von kate sieht ja aus, als würde ihm gleich der Schädel platzen. *(Anm. d. Red.: Nö, das ist hinterher aufgenommen worden. kate).* Beim Portrait-Termin war wohl Jürgen gerade auf der Toilette, und Ihr

Hilfe, bitte melden!
Ulrich Knaack und Andre Maute, bitte meldet Euch bei uns in der Redaktion! Telefon 0 56 51 / 9 29 - 1 30.

Atari ST · Amiga · IBM

Titel	Amiga	IBM	Atari ST
A-Train /dt	85.95	92.95	—.—
Aces of the Pacific & Mission /dt	—.—	79.95	—.—
Aces over Europe /dt	—.—	72.95	—.—
Air Combat Classics	—.—	83.95	—.—
Alien Breed 2 /dt	49.95	—.—	—.—
Alone in the Dark 2 /dt	—.—	92.95	—.—
Ambermoon /dt	72.95	V.mö.	V.mö.
Anstoss /dt	68.95	68.95	—.—
Aufschwung Ost /dt	61.95	69.95	—.—
B17 Flying Fortress /dt	56,95	89.95	66.95
Battle Isle 2 /dt	79.95	79.95	—.—
Battle Isle & Data Disk. /dt	66.95	73.95	—.—
Battle Isle Data Disk. 2 /dt	47.95	47.95	—.—
Betrayal at Krondor /dt	—.—	76.95	—.—
Body Blows /dt	47.95	55.95	—.—
Body Blows Galactic /dt	49.95	—.—	—.—
Bundesliga Manager Prof. 2.0 /dt	69.95	69.95	72.95
Burntime /dt	68.95	82.95	—.—
Chaos Engine /dt	49.95	—.—	53.95
Civilization /dt	76.95	89.95	69.95
Comanche /dt	—.—	94.95	—.—
Comanche Mission Disk. 1 /dt	—.—	49.95	—.—
Comanche Mission Disk. 2 /dt	—.—	51.95	—.—
Das Schwarze Auge /dt	74.95	82.95	—.—
Das Schwarze Auge 2 /dt	V.mö.	V.mö.	—.—
Day of the Tentacle /dt	—.—	94.95	—.—
Der Patrizier /dt	69.95	82.95	76.95
Der Schatz im Silbersee /dt	87.95	87.95	—.—

Titel	Amiga	IBM	Atari ST
Die Siedler /dt	79.95	79.95	—.—
Disposable Hero /dt	49.95	—.—	—.—
Dogfight /dt	66.95	89.95	—.—
Dune 2 /dt	52.95	62.95	—.—
Dungeon Hack /dt	—.—	87.95	—.—
Eishockey Manager /dt	74.95	81.95	—.—
Elfmania /dt	49.95	—.—	—.—
Elite 2 - Frontier /dt	53.95	69.95	—.—
Eye of the Beholder 3 /dt	—.—	87.95	—.—
F-117A Stealth Fighter 2.0 /dt	69.95	89.95	—.—
Fields of Glory /dt	—.—	89.95	—.—
Flashback /dt	62.95	69.95	—.—
Flight Simulator 5.0 /dt	—.—	129.00	—.—
Formula 1 Grand Prix /dt	74.95	89.95	77.95
Gabriel Knight	—.—	69.95	—.—
Goal! /dt	52.95	59.95	54.95
Goblins 3 /dt	71.95	85.95	—.—
Gunship 2000 /dt	67.95	89.95	—.—
Historyline 1914-1918 /dt	69.95	69.95	—.—
Inca 2 /dt	—.—	92,95	—.—
Indiana Jones 4 /dt	87.95	94.95	—.—
Indy Car Racing	—.—	69.95	—.—
Ishar 2 /dt	58.95	58.95	67.95
Jurassic Park /dt	57.95	71.95	—.—
Lands of Lore /dt	—.—	55.95	—.—
Legend of Kyrandia 2 /dt	V.mö.	V.mö.	—.—
Leisure Suit Larry 6 /dt	—.—	69.95	—.—
Lemmings 2 /dt	63.95	81.95	64.95
Lothar Matthäus /dt	64.95	V.mö.	—.—
Magic of Endoria /dt	69.95	81.95	—.—
Master of Orion /dt	—.—	89.95	—.—
Might and Magic 5 /dt	—.—	94.95	—.—

Titel	Amiga	IBM	Atari ST
Mortal Kombat /dt	49.95	V.mö.	V.mö.
NHL Hockey /dt	—.—	79.95	—.—
Pacific Strike /dt	—.—	V.mö.	—.—
Pacific Strike Scenario Disk. /dt	—.—	V.mö.	—.—
Pinball Dreams /dt	49.95	63.95	—.—
Pirates! Gold /dt	—.—	89.95	—.—
Police Quest 4	—.—	69.95	—.—
Prince of Persia 2 /dt	—.—	69.95	—.—
Privateer /dt	—.—	86.95	—.—
Privateer Speech Pack /dt	—.—	38.95	—.—
Railroad Tycoon Deluxe /dt	—.—	79.95	—.—
Rally	—.—	69.95	—.—
Red Baron & Mission Disk. /dt	—.—	79.95	—.—
Return to Zork	—.—	84.95	—.—
Secret of Monkey Island 2 /dt	87.95	87.95	—.—
Sensible Soccer '93 /dt	47.95	58.95	53.95
Shadow Caster /dt	—.—	75.95	—.—
Silver Ball /dt	—.—	49.95	—.—
Simon the Sorcerer /dt	71.95	92.95	—.—
Star Trek 2 /dt	—.—	V.mö.	—.—
Starlord /dt	—.—	89,95	—.—
Street Fighter 2 /dt	57. 95	63.95	58.95
Strike Commander /dt	—.—	89.95	—.—
Strike Commander Speech Pack /dt	—.—	35.95	—.—
Strike Commander Tactical Oper. /dt.	—.—	33.95	—.—
Stronghold /dt	—.—	87.95	—.—
Sub War 2050 /dt	—.—	89.95	—.—
Syndicate /dt	61.95	79.95	—.—
Syndicate Data Disk. /dt	V.mö.	35.95	—.—
T.F.X. /dt	V.mö.	92.95	—.—
Task Force 1942 /dt	—.—	89.95	—.—
Tornado /dt	69.95	69.95	—.—
Turrican 3 /dt	64.95	—.—	—.—
Ultima 7 /dt	—.—	84.95	—.—
Ultima 7 Teil 2 /dt	—.—	81.95	—.—
Ultima Underworld 1 o. 2 /dt	je —.—	76.95	—.—
Uridium 2 /dt	49.95	—.—	—.—
WWF European Rampage Tour	52.95	53.95	52.95
Wing Commander /dt	39. 95	—.—	—.—
Wing Commander 2 & Speech Pack /dt	—.—	69.95	—.—
Wing Commander 2 Special Op. 1&2 /dt	—.—	45.95	—.—
Wing Commander Academy /dt	—.—	65.95	—.—
Wiz'n'Liz /dt	58.95	—.—	—.—
X-Wing /dt	—.—	94.95	—.—
X-Wing Upgrade + Mission 1 /dt	—.—	57.95	—.—
X-Wing Mission Disk. 2 /dt	—.—	43.95	—.—
Zool 2 /dt	47.95	—.—	—.—

MEGA-HITS

Titel	Preis	System
Aces Over Europe /dt	73,—	IBM-PC
Ambermoon /dt	73,—	Amiga
Anstoss /dt	69,—	Amiga & IBM-PC
Battle Isle 2 /dt	80,—	Amiga + IBM PC
Die Siedler /dt	80,—	Amiga + IBM PC
Indy Car Racing /dt	70,—	IBM-PC
Privateer /dt	87,—	IBM-PC
Sam & Max /dt	95,—	IBM-PC
Syndicate Data Disk. /dt	36,—	IBM-PC
Terminator Rampage /dt	70,—	IBM-PC
Tornado /dt	69,—	Amiga & IBM-PC

Computer-ZUBEHöR

Artikel	Preis
512 KB Erweiterung *für Amiga 500*	49.90
2. Laufwerk 3,5" *für Amiga*	119.00
Gravis Game Pad *(Amiga & Atari ST)*	36.95
Advanced Gravis analog Joystick PC	75.00
Gravis Game Pad PC	48.00
Sound Blaster Deluxe Edition /dt	139.00
Sound Blaster Pro Deluxe Edition /dt	209.00
Sound Blaster 16 /dt	279.00
Sound Blaster 16 ASP	399.00

CD-ROM

Titel	Preis
Day of the Tentacle /dt	94.95
Dracula Unleashed	87.95
Eye of the Beholder 1-3 /dt	94.95
Historyline 1914-1918 /dt	61.95
Inca 2 /dt	119.00
Iron Helix /dt	82.95
Labyrinth of Time	72.95
Lucas Arts Classic Adventures /dt	109.00
Mad Dog McCree	73.95
Rebel Assault /dt	87.95
Return to Zork	89.95
Strike Commander /dt	89.95

SONDER-Angebote

Titel	Amiga	IBM	Atari ST
Alien Breed Special Edition	21.95	—.—	—.—
California Games 2 /dt	22.95	22.95	22.95
F-15 Strike Eagle 2 /dt	30.95	30.95	30.95
F-16 Falcon /dt	25.95	—.—	—.—
F-16 Falcon Mission 1 oder 2 /dt	je 21.95	—.—	—.—
F-19 Stealth Fighter /dt	32.95	32.95	32.95
F17 Challenge /dt	24.95	—.—	—.—
Indiana Jones 3 /dt	36.95	36.95	—.—
Loom	26.95	26.95	26.95
M1 Tank Platoon /dt	28.95	28.95	30.95
MAD TV /dt	36.95	36.95	—.—
Maniac Mansion	24.95	24.95	24.95
Midwinter 2 /dt	30.95	30.95	30.95
North & South	21.95	21.95	21.95
Pirates! /dt	24.95	24.95	24.95
Project-X	23.95	—.—	—.—
Raiload Tycoon /dt	30.95	30.95	77.95
Secret of Monkey Island /dt	36.95	36.95	—.—
Silent Service 2 /dt	30.95	30.95	77.95
Turrican /dt	14.95	—.—	22.95
Turrican 2 /dt	14.95	—.—	22.95
Wing Commander	—.—	25.95	—.—
Zool /dt	29.95	29.95	54.95

☎ 0 28 71 / 86 31
18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler Computersoftware

So könnt Ihr gleich bestellen: *Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.*

V,mö = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version

Bachler — Computersoftware
Postfach 1113 • 46361 Bocholt
Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

1-XII93

habt einfach den nächstbesten Politiker aus der [pieps] abgekritzelt. *(Anm. d. Red.: Nun ja, auch wir haben unsere Birne... kate)*
6. Übrigens, das weibliche Fleisch auf der gegenüberliegenden Seite, gibt's die auch ohne Kalender? Nicht? Och, schade.
Und jetzt zum Negativen (har, har, har!):
1. Stichwort "Secret Service": Als ich wieder einmal die ASM aufschlug (7/93) und mich erwartungsvoll zum Secret Service durchhechelte, traf mich glatt der Schlag. Ganze 20 (!!!!!) Cheats! Na ja, dachte ich mir, wird 'n Ausrutscher sein, vielleicht noch Nachwirkungen vom Sommerloch. Aber als ich dann in der 9/93 und 12/93 wieder auf magere 17 bzw. 10 Tips starrte, mußte ich annehmen, daß es sich nicht um ein Ausrutscher handelte. He, Jungs und Mädels, was reißt ein? Ihr wollt mir doch wohl nicht weismachen, daß Ihr, die ASM-Redaktion, unter "Cheatmangel" leidet? *(Anm. d. Red.: Wenn Du wüßtest, unter was allem wir leiden müssen. Dieser Brief ist ein Beispiel. kate).* Ihr doch nicht – dazu habt Ihr doch eine viel zu große Auflage. Und wenn Ihr Euch mal "Secr. Serv." aus der 8/92, der 5/93 oder der 8/93 anschaut: Gerammelt voll, bis obenhin! Also echt: Es muß doch einen anderen Grund geben als "...das Bildchen auf der Vorderseite ist ein bißchen größer geworden...". In der 11/93 habt Ihr's doch auch hingebracht.
2. Meine erste Abo-ASM bekam ich überpünktlich (bravo!) ca. 1 Woche vor offiziellem Ausgabedatum. Na ja, das sollte dann auch die letzte überpünktliche gewesen sein. Seitdem flattert (oder soll ich sagen "trudelt"?) sie mit Release ein. Dabei schreibt Ihr in der Vorschau des öfteren: "...erwartet Euch am 11. 10. 93 beim Händler – oder noch früher im Abo!" Zitat-Ende (das war in der 10/93). Was glaubt Ihr denn, warum ich mich für ein Abo der ASM entschieden habe? Wahrscheinlich, damit ich sie, wie einige andere Auserwählte, einige Tage früher zu Gesicht bekomme. Da läßt sich noch was ändern, meint Ihr nicht? So, genug geschmollt. Merci. Muß mich noch an den Hausaufgaben "laben". Euch wünsche ich noch weiterhin "Gut Stift" und Grüße an den Rest vom Schützenfest.

Han Solo aus Aventurien

(Anm. d. Red.: Das mit dem Secret Service liegt ja wohl nicht an uns. Wenn jeder als dasselbe – pardon, "als" ist hessisch und bedeutet "immer, andauernd" – schickt wie die anderen, dann gibbet eben nicht mehr Seiten. Ein heißer Tip: Wer eine Lösung für uns machen will, kann einfach vorher kurz bei Thomas anklingeln und direkt fragen, ob wir die betreffende Sache schon haben oder nicht. Und das mit dem Abo – kein Scherz! – liegt auch nicht an uns, sondern an den merkwürzigen Verdingswegen der Bunzelprost. Sobald das Blatt die Druckerei verläßt, werden die Abo-ASMs von der dafür beauftragten Vertriebsorganisation mit den als Sammelobjekten begehrten Adreß-Aufklebern verziert und pronto zum Gilb gebracht. Eine Ausnahme war allerdings die ASM 12'93, das lag an dem Space-Rat-Umhefter. Mit dem gab es ein paar ziemlich hinterhältige Probleme, die die Aboaussendung verzögert haben. – Ach ja, ich soll Dir übrigens noch einen Gruß von meiner Rinderroulade bestellen!

kate

Also, Dein Spruch mit dem "weiblichen Fleisch" war ja wohl ein Griff in die Jauchegrube. So was vergrault uns noch die freundlichsten Fotomodelle, Mensch! Speziell das liebreizend Maidlein auf der von Dir so rüde angesprochenen Anzeige legt großen Wert auf die Feststellung, daß sie aus Fleisch UND GEIST bestehe und letzterer sich vor dem Deinigen mit Sicherheit nicht zu verstecken brauche. Sag mal, kann es sein, daß Du Zwangs-Single bist? Wenn Du die Mädels in Deinem Umkreis nach dem gleichen Muster anmachst, wundert mich gar nichts mehr.

sz)

Degradiert

✉ Einen saftigen Gruß an die Redaktion! *(Anm. d. Red.: So saftig wie meine Rinderroulade?*





kate) Ich spare mir wohl gleich das Herumgeseire; wenn mir unsere gute alte ASM nicht lieb und TEUER (!!!) wäre, würde ich nicht schreiben. Aber ich sehe mit Schrecken, wie sie in der Ausgabe Nr. 12/93 zum Spaßmagazin degradiert wird. (Oh Graus). Also zum Glück macht das Lesen hier wirklich einen Heidenspaß, vor allem die Kommentare zu diversen Feedback-Briefen (wie diesem hier) sind ungemein erheiternd, aber das könnt Ihr doch nun wirklich nicht auf das Cover drucken!!! *(Anm. d. Red.: Stimmt, wir drucken keine Briefe auf dem Cover ab. kate).*

Na klar, Ihr könnt schon, aber Ihr solltet es nicht. Schließlich wirkt Eure schöne ASM dann wie irgendein Scherzartikel aus dem Zeitschriftenregal!. Es ist doch wohl ein wichtiger Punkt, daß man (als Nicht-Abonnent, zu welchen ich nicht gehöre) *(Anm. d. Red.: Stefan würde jetzt sagen: Doppelte Verneinung. Also gehörste dazu... oder doch nicht nicht? kate)* beim zweiten Blick auf die Unmengen von Computermagazinen eines sieht, das ein wenig Licht ins Dunkel der Systeme bringen könnte. Aber als Witzblatt könnt Ihr das wohl nicht erreichen.

Diejenigen, die die ASM schon kennen und daher sowieso regelmäßig kaufen, wissen eh schon, daß es bei Euch nicht bierernst zugeht, die anderen, also die Unwissenden, schreckt dieser Slogan wohl eher ab. Wozu also verpaßt Ihr Euch selbst den Stempel "Nehmt den Inhalt dieses Heftes auf gar keinen Fall ernst, denn als Hilfe zum Kauf von Software ist es von vornherein ungeeignet."? Wieso, warum, weshalb? Wer nicht fragt, ist halt...(nicht neugierig).

Noch was: Da lächelt Ihr immer so herrlich über die Magazine, die ihre Leserschaft mit nichtssagenden Prozentbewertungen zum Narren halten, und alle Leser nickten zustimmend (Ich auch! Nick, nick, nick...) *(Anm. d. Red.: Früher gab es so Dackel für die Rückablage im Auto, die machten das Gleiche wie Du gerade eben. kate)*, doch was sehen meine entsetzten Augen in der Jubiläumsausgabe? Ein Balkendiagramm jagt das andere. *(Anm. d. Red.: Also jetzt übertreibst Du aber. Die sind doch ganz ruhig, und sie haben nicht mal eine Knarre in der Hand. kate)*

Nun seid mal ganz offen, ehrlich und ansatzweise unvoreingenommen: WAS um alles in der Welt sollen denn wir Leser mit einem solchen Diagramm anfangen?

Nur so nebenbei bemerkt: Aus welchem mir unergründlichen Grund steht das "Urteil" eigentlich über dem Bewertungskästchen, anstatt als abschließender Abschluß darunter?

Nein ich hab' noch nicht genug rumgemosert! Die neuen Icons, deren Bedeutungen wohl nur den Erfindern etwas sagen (denn wer kann Baller-, Reaktions- und Jump'n'Run-Spiele schon voneinander trennen), sind zu allem Übel viiieeelll zu winzig, so daß der Griff zur Lupe wohl in Zukunft unvermeidbar bei Euch wird. Glaubt jetzt bloß nicht, da beschwert sich wieder irgend jemand darüber, daß man das von jeher Gewohnte gegen etwas NEUES auswechselt. Die "neue Crew" an Bord der ASM hat wirklich immens viel verbessert, aber eventuell ist es Zeit zu überdenken, ob Veränderung um jeden Preis auch Verbesserungen mit sich bringt...

"Spock Ende"

(Anm. d. Red.: Tjaaaaa – da siehste mal wieder, daß Du, wenn vier Leute beieinander sind und sich über ein Thema beharken, mindestens fünf verschiedene Meinungen zu hören kriegst. Also – das Logo mit dem "Spaß-Magazin" war das Ergebnis eines langen Hirnzermarterungsprozesses, der mit Hilfe von gut drei Dutzend Kreativ-Sitzungen im Büro unseres Verlegers, zirka sieben redaktionsinternen Wrestling-Ereignissen sowie unzähligen Literflaschen alten amerikanischen Landweins (auch "Cola" genannt) bis Mitte Herbst stattfand und dann rigoros und einstweilen endgültig abgeschlossen wurde. Daraus, daß

ich das Etikett "Aktueller Softwaremarkt" für veraltet und unpassend halte, hab' ich ja schon im Edi der 12/93 keinen Hehl gemacht. Wir haben uns halt gefragt: Was macht die ASM am ehesten aus, was unterscheidet sie von anderen Presseprodukten des computergestützten Freizeitmarkts? Wir fanden, es ist der Spaß – weil der uns am wichtigsten ist (und Dir auch, gib's doch zu!). Damit das jeder gleich weiß, steht's jetzt eben vorne drauf. Na und? Wenn's Dir nicht gefällt, kannst Du's ja mit Deckweiß übermalen und mit 'nem großen lila Filzstift "Blähboy" oder was Ähnliches draufschreiben. Hiermit gebe ich Dir die uneingeschränkte Erlaubnis dazu. Na, was sagste jetzt?

sz)

Memories

Ich habe gerade die ASM 12/93 in ihren Sammelordner gestellt und danach mal wieder zu meiner Allerersten!!! gegriffen.. Spiel des Monats: Supercycle (C64), Jet Set mit Mike Krüger (Kicher!), "Leid-Artikel" der Atari 800XL-User (Seufz), Schachecke (Mega-Seufz), Oldie but Goodie: Everyone's A Wally (Tja Kids, auch da gab es schon Oldies... Staun!... – ach ja: Seufz!). Vom Amiga hatte man zwar schon gehört, aber wer hatte schon so eine Wunderkiste (Verbeugung vorm ST, denn der Erste war er ja immerhin). Den PC hatte nun aber wirklich niemand auf der Rechnung. 386DX? Hat Commodore etwa ein neues As im Ärmel? Und heute? Mit irgendwas daddelt jeder, ob Konsole oder Compi. Also Leute, wehret den Anfängen! Jetzt noch ein ernstes Wort an alle Kids: Pseudonyme unter Briefen sind Double-Oops!!!

Torben Tappert

(Anm. d. Red.: Ganz ehrlich, ich bevorzuge auch das Original der Village People von "Go West" (Marcus verdreht gerade das Gesicht), aber mit so was machste heute keinen Staat mehr. Wären da nicht die Ketchup-Boys gekommen und hätten das Teil gecovert, hätte sich kein Rind mehr dran erinnert. So isses auch mit den alten Ausgaben: Gäbe es sie nicht mehr... – usw. usw.

kate

Aber schön war'n sie doch, die alten Zeiten, oder? Ja ja, vierzehnachtzehn, als die Spatzen noch Gamaschen trugen, wir ohne Löffel vor Bouillon lagen und mit dampfbetriebenen Heimcomputern "Archon" spielten – ohne Wurzeln gibt's auch kein Wachstum, hat mal irgendeiner gesagt. Recht hat er!...

sz)

Harald is back



Jetzt werde ich aber böööse... Hier ist mal wieder (siehe Feedback 6/93, Seite 28; 10/93, Seite 36; 12/93, Seite 42) Harald, Rumpelstilzchens karierter Schal. *(Anm. d. Red.: Das 1000. Schaf hieß Harald. Schnarch... kate)* Ich würde gerne ein paar Worte an den "Hypnotic Cybernaut" aus Heft 12/93 richten. Freundchen, ich werde Dir nun eine kleine Parabel erzählen:

Mein bester Freund Rumpelstilzchen mußte kürzlich in seiner Schule eine Deutscharbeit schreiben. Vier volle Stunden ist er dran gesessen, die Hände hat er sich wundgeschrieben, und das war der Kommentar der Deutschlehrerin: THEMENVERFEHLUNG! *(Anm. d. Red.: Mein Deutschlehrer meinte stets, ich solle mir einen Beruf suchen, in dem ich nicht viel schreiben muß. kate)*

Niemanden interessiert, wieviel Arbeit drinsteckt, sondern nur, wie es aussieht. Und das Bild mit "dem kleinen Punk auf 'nem Farbflash" sieht nun mal aus ...wie... der kleene Punker (da gab's doch mal 'nen Kinofilm...) auf einer schwarzweißen Farbspirale. Verstehst Du, was ich meine? Nein? Wie war das doch gleich mit dem Vorschulalter? O.K. – jetzt zur lustigen Seite des Lebens. Moin, Mr. Hecke (ebenfalls 12/93)! Ich hoffe, daß ein grau-schwarz karierter Schal Deinen Ansprüchen in Sachen Schwachsinn gerecht wird. Es gibt viele kleine Geschichtchen aus meinem Leben, die die Bezeichnung "schwachsinnig" wirklich verdienen. Es war an einem Montagmorgen. Als ich mit Rumpelstilzchen ins Wohnzimmer kam und er dort das Licht anschaltete, fing es fürchterlich an zu stinken. Nach einigem Suchen und Schnuppern fand ich schließlich zur Stehlampe. Auf deren Glühbirne kohlte ein schwarzer Knubbel *(Anm. d. Red.: Knubbel? – Gnubbel! kate)* vor sich hin. Rumpelstilzchens Eltern glaubten an eine Schmetterlingspuppe, doch es war... – ein Erdnußflip. Und schon war Rumpelstilzchen unter Verdacht, am Wochenende eine Orgie gefeiert zu haben. War das Schwachsinn? Weniger... – Zum Abschluß möchte ich noch eine explosive Frage stellen: "Haben Tee-Eier ein Recht auf Grundgesetze?"

P.S. Tee-Eier sind Metalleier, in die Tee gefüllt wird. Die Eier werden in heißes Wasser gehängt, und man bekommt Tee.

Harald

(Anm. d. Red.: Tee-Eier haben sicherlich einen Höchstanspruch auf Grundgesetze, schließlich setzt sich ja der Tee auf dem Grund der Kanne ab, wenn man ihn NICHT in ein Tee-Ei füllt.

ka-tee).

"Das flackernde Inferno"

(Zu einem interessanten Thema erreichte uns ein sehr umfangreicher Leserbrief eines empörten Vaters, dem unter anderem kopierte Auszüge aus Briefen an die Redaktion der Zeitschrift "TV







Movie" und die ARD beilagen. Anlaß zum Ärger waren das Editorial und ein Leitartikel der "TV Movie"-Ausgabe 24/93. Der Artikel trug den Titel "...damit spielen Kids! – Pornos, Nazis, Gewalt im Computer: unglaublich!", während das Editorial von Chefredakteur Michael Lohmann mit "Das Grauen wächst leise" überschrieben war. Beide Beiträge beschäftigten sich mit Auswüchsen der Computer- und Videospiele in puncto Gewalt, Porno und Rechtsradikalismus sowie Fragen des "Jugendschutzes" in diesem Zusammenhang. Das Ganze sollte ein Fernseh-Feature des Süddeutschen Rundfunks vorbereiten, das unter dem Titel "Das flackernde Inferno" am Mittwoch, 1. Dezember, um 20.15 von der ARD gesendet wurde. Diese Informationen halten wir für wichtig, damit Ihr die Aussagen des Leserbriefs versteht, von dem wir seines enormen Umfangs wegen nur Auszüge abdrucken können:)

...Ich halte diesen aufreißerischen Artikel und vermutlich, wie sich aus dem Titel schon entnehmen läßt, auch die aufreißerische ARD-Sendung für hochgradig verantwortungslos. Als Elternteil fühle ich mich durch die Pauschalisierung ... hochgradig beleidigt, weshalb ich Ihnen meine Stellungnahme zur Kenntnis gebe...

Ihnen (liegen ja) auch Kenntnisse zu Kindern vor....

Ich halte die Aussage, daß fast jedes Kind Nazispiele spielt, für hochgradig verlogen, denn weder kenne ich von meinen Kindern noch diese von irgendwelchen Schulfreunden auch nur annähernde Spiele in diese Richtung.

So könnten Journalisten eine Randerscheinung wohl ansprechen, aber wenn der Anschein erweckt wird, daß Kinder nichts anderes mehr zu tun haben, als Pornos anzuschauen und Nazispiele zu spielen, so geht dieses doch weit an der Wahrheit vorbei...

Es bleibt ... die Frage, was letztlich charakterlich negativer zu bewerten ist: der Versuch, Auflagen um jeden Preis zu steigern, oder mit schmutzigen Spielen Geschäfte zu machen...

Es ist immer das Billigste, vordergründig zu ermitteln und jede Ursache und Hintergrundrecherche tunlichst zu vermeiden.... "Die Eltern ahnen nichts" (Originalzitat)... Das (ist) genau der Punkt... Straßenkinder, Schlüsselkinder, alleingelassene Kinder.

Der unerträgliche Egoismus in Deutschland hat ... dazu geführt, daß man zugunsten jedes kleinen Kaufvergnügens ... bereit ist, jegliche Kinderbetreuung zu vergessen... Der Ruf nach Ganztageskinderstätten ist nur der Beweis dafür, daß man sich ... in grenzenloser Verantwortungslosigkeit Kinder anschafft und sie, kaum geboren, schnell wieder weg haben will. Am Abend sollen die Kinder dann für die heimkehrenden Eltern ein pflegeleichtes Spielzeug sein... Was von den Kindern ausgeht, ist die reine Notwehr gegen ein menschenverachtendes, kinderverachtendes System...

Deshalb wird es auch völlig witzlos sein, wenn man die Zweige der Ursachen etwas beschneidet. Wie beim Unkraut müßte man an die Wurzeln gehen. Die Wurzeln, das ist der Egoismus, die Geldgier, und es sind die unverantwortlichen Aussagen von Pädagogen, Psychologen etc., welche überhaupt nicht mehr in der Lage sind, Kinder zu begreifen...

Wenn man die Gewalt betrachtet, welche Menschen und besonders Kindern in der BRD durch die Gesellschaft und den Staat angetan wird – in anderer Form –, dann ist manche Gewalt bei Spielen und in Filmen ein Blitzableiter, über den manche sehr froh sein sollten. Denn gäbe es diesen Blitzableiter nicht, würde sich die Gewalt gegen die eigentlich Schuldigen richten.

Bei Gewalt in Filmen und Spielen kommt es nur darauf an, daß die Eltern, die täglich mit ihren Kindern zusammen sind, ihre Kinder in ihren Verhaltensweisen beobachten. Und es ist eben auch zweifelsfrei zu beobachten, daß angestaute Aggressionen... durch manche Ver-

sionen abgebaut werden. Würde hier kein Aggressionsabbau erfolgen, so wäre ein hoher Prozentanteil der deutschen Kinder... psychisch krank...

Günter Jeworek

(Und noch ein Brief zum gleichen Thema:)

Unter dem Deckmäntelchen des Jugendschutzes betreiben Medien Rufmord an Computerspielern. Jüngstes und besonders widerliches Beispiel: Der Artikel "Damit spielen Kids" in TV Movie, Heft 24.

Wie man sich da über die ach so entsetzlichen Inhalte der Spiele entrüstet, und natürlich wird der Artikel mit einem großen digitalisierten Bild aus einer Pornofilmszene aufgemacht. Das Ding dürfte einer Multimedia-Sammlung entstammen, die garantiert unter 18 Jahren nicht zu haben ist und die außerdem wohl kaum verbreitet sein dürfte. Das gleiche gilt von der gezeigten Sado-Strichgrafik, die aus einem Primitiv-Programm für den Macintosh(!) stammt. Zitat aus der Bildunterschrift: "...in fast jeder Disketten-Bibliothek vorhanden." Wie viele von Euch haben eigentlich einen Mac?

Nicht besser steht es um die als Schocker abgedruckten Screens aus irgendeinem hohlen, kindischen Nazi-Machwerk. Zitat Bildunterschrift: "Fast jedes Kind hat dieses oder vergleichbare Machwerke auf einer seiner Disketten."

Interessant, daß die "Saubermänner" von "TV Movie" keine Probleme damit haben, im gleichen Heft nur ein paar Seiten vorher einen Artikel über Bette Midler mit der Überschrift "GESOFFEN, GESNIFFT, GEKIFFT!" zu versehen. Interessant auch, daß die "TV Movie" weiter hinten im Heft natürlich nicht etwa auf ihre Computerspiele-Rezensionsecke verzichten mag, in der das (extrem friedfertige?) Spiel "Privateer" als "Movie-Tip" mit dem grinsenden roten Sternchen erscheint, "höllisch spannend" und mit "Suchtgefahr". Doppelte Moral?

Der Vorwurf der brutalen Splatter-Gewalt (im Artikel am Beispiel des "Bloody Mode" von Mortal Kombat, der aber in den Heimversionen, soweit ich weiß, ohnehin gesperrt ist) mag manche Spiele zu Recht treffen. Aber wer sagt denn, daß es wirklich die Gewalt ist, die einen Spieler an diesen Programmen fasziniert? Wenn Zeichentrick-Kater Sylvester von Vogel Tweety durch die Nudelmaschine gedreht wird, lachen Kinder auch – aber sicher nicht, weil sie sich den Schmerz ausmalen, den der Kater empfinden mag.

Harry Brennecke

(Anm. d. Red.: Es ist zwar in Journalistenkreisen nicht unbedingt üblich, Kollegenschelte zu betreiben. Auch kennen sicher nicht alle ASM-Leser den Beitrag und das Editorial der genannten "TV Movie"-Ausgabe ('n echter Griff ins Klo – aber das ist bloß meine ganz persönliche, nichtöffentliche Privatmeinung...). Die Sache, um die es geht, halte ich allerdings für so wichtig, daß sie ins Feedback reingehört.

Ihr Leserbrief, Herr Jeworek, wurde geschrieben, noch bevor die eigentliche Sendung in der ARD gelaufen war. Diese hat dann ja durchaus auch andere Aspekte des Computer- und Videospiels gezeigt. Auch hier wurde das Reißer-Thema "Gewalt" plakativ herausgestellt, aber von der Fülle des gezeigten Materials schnell wieder verdrängt.

Daß das dreiviertelstündige Feature nicht in billigen Revolverjournalismus à la "TV Movie" abgeglitten ist, verdankt die ARD unter anderem den enthaltenen Interviews mit Spiele-Profis (darunter auch Adventure-Spezialistin Andrea Dreisbach, die als freie Mitarbeiterin die ASM unterstützt). Leider ist das "flackernde Inferno" der ARD auf der anderen Seite abgestürzt – allzu seicht plätscherte die Sache dahin, allzu humorlos. Dem Zuschauer blieb völlig unklar, wieso in aller Welt sich irgend jemand für Computerspiele begeistern kann. Ein echtes Schnarcherlebnis also – aber zu dieser meiner Meinung habe ich

Versand: Liegnitzer Str. 13 · 82194 Gröbenzell

Tel.: 08142/9011 & 8079 & 8273

Telefax 08142/54654

BESTELLANNAHME: Montag – Donnerstag 9.00 – 18.00, Freitag 9.00 – 17.00 Uhr

„LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT) 1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE"

Ladenlokal jetzt in AUGSBURG
Karolinenstr./Ecke Karlstr.
Mo.-Fr. 9 - 13 + 13.30 - 18 Uhr, Sa. 9 - 12



Versand Service GmbH

IBM/PC CD-ROM

Artikel	DM
AFRIKA -TRAVELMAGIC-	59.90
B17 FLYING F. & SILENT SERVICE 2	59.90
BATTLECHESS ENHANCED OEM VERSION	69.90
BERTELSMANN LEXIKON „GESCHICHTE"	119.90
BERTELSMANN LEXIKON „WIRTSCHAFT"	119.90
BLOCK OUT DT. ANL.	**29.90**
BLUE FORCE	89.90
BURNING STEEL KOMPL. DT. *	**89.90**
BURNTIME KOMPL. DT. VGA	85.90
CALIFORNIA COLLECTION	**29.90**
CASTLE MASTER/3 D COSTRUCTION KIT DT. ANL.	49.90
CD 16 EDUTAINMENT KIT: INCL. SBLASTER 16 ASP/ CDROM LAUFWERK INTERAKTIVLAUTSPRECHER/ UND SOFTWAREPAKET	1.099.90
CD CADDYS	19.90
CHESSMANIAC 5 BILLION AND 1	85.90
CHESS MASTER 3000	59.90
CHESSMASTER PRO WINDOWS	99.90
CHRONIK DES 20. JAHRHUNDERTS	189.90
CINEMANIA -MICROSOFT- 1994 FILMDATENBANK	139.90
CLASSIC ADVENTURE INCL. LOOM/MANIAC MANSION/ INDIANA JONES 3/MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT.	99.90
COMPUDISC SHAREWARE VOL. 1 DT. ANL.	**39.90**
CONAN THE CIMMERIAN	49.90
CORE SUPER GAMES INCL. HEIMDALL/ THUNDERHAWK/CURSE OF ENCHANTIA	**79.90**
CURSE OF ENCHANTIA	49.90
CYBER RACE	**85.90**
DARK SUN -SHATTERED LANDS-	79.90
DRACULA UNLEASHED SVGA	89.90
DER PATRIZIER KOMPL. DT.	89.90
DESKTOP PUBLISHERS DREAM	79.90
DUNE	59.90
EUROPEAN RACERS RENNSIMULATION INCL. MODELLBAUSATZ VON REVELL DT. ANL.	85.90
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1-3 KOMPL. DEUTSCH	89.90
EYE OF BEHOLDER 3	49.90
F117 A NIGHTHAWK & F15 STRIKE EAGLE 2	49.90
F15 STRIKE EAGLE 3	99.90
GIF IT NEWS 1000DE GIF Bilder	45.90
„GIRLS 94" (EROTISCHER KALENDER)	**55.90**
GOBLIINS 2 DT. ANL.	99.90
GOBLIINS 3 DT. HANDBUCH	**104.90**
GRAPHMAGIC 2 ausges. Grafik. PD & Shareware	59.90
GUNSHIP 2000 INCL. SCENARIO	49.90
HISTORY LINE 1914-1918 KOMPL. DT.	65.90
HOT NEWS	19.90
HUMANS INCL. JURASSIC LEVELS	65.90
INCA II WIRACHOCHA KOMPL. DT.	119.90
INCA KOMPL. DT.	119.90
INDIANA JONES 4-FATE OF ATLANTIS-ENCHANCED	89.90
INVEST KOMPL. DT.	**29.90**
IRON HELIX	85.90
JONES IN THE FAST LANE	39.90
JURASSIC PARK DT. ANL.	79.90
KINGS QUEST 5	39.90
KINGS QUEST 6	49.90
LABYRINTH OF TIME	79.90
LAURA BOW 2 · DAGGER OF AMON RA	75.90
LEGEND OF KYRANDIA	49.90
LEISURE SUIT LARRY 6	**85.90**
LINKS COLLECTION INCL. LINKS GOLF FIRESTONE/BOUNTIFUL/BAY HILL CLUB	75.90
LOOM	49.90
LORD OF THE RINGS	99.90
LOST IN THE TIME KOMPL. IN DEUTSCH	119.90
MAD DOG MC CREE	75.90
MALONYS - INTERAKTIVES COMIC -	69.90
MAN ENOUGH -DIGI SOUND-	**79.90**
MANIAC MANSION 2 · DAY OF TENTACLE KOMPL. DT.	89.90
MANTIS FIGHTER · -MICROPROSE-	49.90
MICROPROSE SOCCER/SAVAGE/3 D POOL/	
MIGHT AND MAGIC TRILOGY *	**99.90**
REBEL ASSAULT -LUCASFILM- SVGA	**89.90**
RICK DANGEROUS	29.90
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT	**29.90**
MICROSOFT -BEETHOVEN-	119.90
MICROSOFT -GOLF-	99.90
MICROSOFT -MOZART-	119.90
MICROSOFT -STRAVINSKY-	119.90
MIG 29 FULCRUM & MIG 29 SUPERFULCRUM	49.90
MONKEY ISLANDS 1 LUCASFILM	44.90
M.U.D.S. DT. ANLEITUNG	29.90
PEGASUS 2.0	49.90
PIXEL PERFECT	54.90
PROTOSTAR	75.90
RAYTRACE MAGIC · Raytrace und andere Bilder/Pgm's	35.90
RED STORM RISING & CARRIER COMMAND	29.90
RETURN OF THE PHANTOM -MICROPROSE-	89.90
RETURN OF ZORK	49.90
RINGWORLD	85.90
SECRET WEAPONS OF LUFTW. INCL. SCENERIES	59.90
SHAREWARE PEARLEN 2 Spiele DTP, Grafik, Animat.	45.90
SHERLOCK HOLMES III -MYSTERY ADVENTURE	109.90
SOFTWARE 2000 EDITION INCL.HEXUMA/KATHEDRALE/ STUNDENGLAS KOMPL. DT.	69.90
SPACE QUEST 4	49.90
SPELLCASTING TRILOGY 101-301	**69.90**
STARTRECK 25TH ANNIVERSARY *	**109.90**
STELLAR 7	39.90
STRIKE COMMANDER INKL. MISSIONS *	89.90
STRIP POKER	**29.90**
STRONGHOLD KOMPL. DEUTSCH *	**85.90**
SUPER II SHAREWARE	45.90
SUPER VGA HARRIER	**99.90**
TENNIS CUP II	29.90
TERRA	**79.90**
THE 7TH GUEST OHNE VIDEO/IN CD BOX	69.90
THE GREATEST COMPILATION INKL. SHUTTLE, DUNE UND LURE OF TEMPTRESS DT. ANL.	79.90
TONY LA ROUSSA BASEBALL II	**79.90**
TOP SELLERS · TOP SHAREWARE SAMMLUNG	29.90
„TOOOR" !! -30 JAHRE BUNDESLIGA-	**45.90**
TORNADO DT. ANL.	79.90
TRANSWORLD KOMPL DEUSCTH	29.90
TRAVEL MAGIC -USA NORDWESTEN-	69.90
ULTIMA 6 & WING COMMANDER 1	39.90
ULTIMA UNDERWORLD TEIL 1 & 2	89.90
ULTIMA UNDERWORLD/WING COMMANDER 2	109.90
VGA MAGIC	59.90
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	59.90
WING COMMANDER 2 INCL. OPER 1 & 2/SPEECH	59.90
WILLY BEAMISH	44.90
WOLFPACK *	85.90
WORLD OF XEEN (MIGHT & MAGIC)	**99.90**
WRATH OF THE DEMON	39.90

Soundkarten / Zubehör

Artikel	DM
DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3,5"/SCHLOSS	19.90
DISKBOX FÜR 100 STÜCK 5,25"/SCHLOSS	19.90
ELIMINATOR GAMECARD GRAVIS	69.90
GAME WAVE 32 -ORCHID TECHNOLOGY- DT. ANL.	**319.90**
JOYSTICK COMPETITION PRO DIGITAL/ANALOG	59.90
JOYSTICK COMPETITION MINI DIGITAL/ANALOG	59.90
JOYSTICK FLIGHT CONTROL THRUSTMAST	165.90
JOYSTICK GARVIS ANALOG PRO	79.90
JOYSTICK GARVIS .SCHWARZ-	69.90
JOYSTICK WEAPON CONTROL THRUSTMAST	165.90
JOYSTICKVERLÄNGERUNG 15-POLIG	24.90
MATSUSHITA DOUBLESPEED CD ROM LAUFWERK INTERN. BENÖTIGT SB 16	549.00
MAUSMATTE	6.90
MIDIBLASTER	389.90
RUDDER PEDALS THRUSTMASTER	219.90
SCREENBEAT AKTIVBOXEN/ALLE SOUNDK.	49.90
SOUNDBLASTER 16 ASP DT HANDBUCH	379.90
SOUNDBLASTER 16 BSIC DT HANDBUCH	269.90
SOUNDBLASTER 2.0 DELUXE DT HANDBUCH	379.90
SOUNDBLASTER PRO DELUXE DT HANDBUCH	199.90
SOUNDWAVE 32 -ORCHID TECHNOLOGY- DT. ANL.	**499.90**
STAR TREK MAUSMATTE	**19.90**
VIRTUAL PILOT -PROFESSIONELLER FLIGHT YOKE-	149.90
WAVEBLASTER -CREATIV-	359.90

Sega Mega Drive

Artikel	DM
MEGA CD 2 INKL. ROAD AVENGER DT. VERSION	549.90
MEGA DRIVE 2 BASE SET DT. VERSION	199.90
ALADIN DT. ANL.	99.90
ASTERIX 2 DT. ANLEITUNG	105.90
BILL WALSH FOOTBALL DT. ANLEITUNG	89.90
BLADES OF RENEGANCE DT. ANLEITUNG	89.90
BUBSY BOBCAT DT. ANL.	79.90
CHAKAN DT. ANL.	89.90
DOUBLE CLUTCH	89.90
DRACULA DT. ANL.	**89.90**
F 1 GRAND PRIX DT. ANL.	**99.90**
FLASHBACK DT. ANL.	99.90
GUNSTAR HEROES DT. ANL.	89.90
HAUNTING DT. ANLEITUNG *	99.90
HOCKEY 94 DT. ANLEITUNG	99.90
INTERNATIONAL SOCCER DT. ANL.	99.90
JURASSIC PARK DT. ANL.	99.90
L H X 2 DT. ANLEITUNG *	89.90
LOTUS TURBO CHALLENGE 2 DT. ANL.	99.90
MICRO MACHINES DT. ANL.	79.90
MIG 29 FIGHTER PILOT DT. ANL.	89.90
MORTAL COMBAT	109.90
OTTIFANTS DT. ANL.	**99.90**
RANGER X	89.90
SENSIBLE SOCCER DT. ANL.	**95.90**
SHINOBI 3 DT. ANL.	89.90
SNAKE RATTLE 'N ROLL DT. ANLEITUNG	99.90
SON OF CHUCK DT. ANLEITUNG	99.90
SONIC SPINBALL DT. ANL.	**99.90**
STREETS OF RAGE 2 DT. ANL.	79.90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL.	115.90
SUPERMAN DT. ANL.	89.90
SUPER KICK OFF DT. ANL.	89.90
TECHNO CLASH DT. ANL.	99.90
THUNDERFORCE 4 DT. ANL.	79.90
VIRTUAL PINBALL DT. ANL.	99.90
WIZ N LIZ DT. ANL.	**89.90**
ZOOL DT. ANLEITUNG *	89.90

AMIGA

Artikel	DM
1869 HANDELSSIMULATIONEN KOMPL. DT. 1 MB	85.90
1990 - DIE 93ER EDITION-POLITSIMUL. KD 1 MB	34.90
ALIEN BREED 2 DT. ANL.	54.90
ALIENS 3 DT. ANLEITUNG	59.90
ALFRED CHICKEN DT. ANL.	49.90
ANSTOSS KOMPL. DT. 1 MB A500/PLUS/600/2000	69.90
A-TRAIN KOMPL. DT. 1 MB	79.90
A-TRAIN CONSTRUCTION SET KOMPL. DT. 1 MB	45.90
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DT. 1 MB	65.90
BART vs THE WORLD DT. ANLEITUNG	**49.90**
BRUTAL SPORTS FOOTBALL 1 MB	**49.90**
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL	49.90
BATTLETEAM (BATTLEISLE & DATA) DT. 1 MB	69.90
BATTLETOADS DT. ANL. 1 MB *	59.90
BEAVERS DT. ANL.	65.90
BLASTER DT. ANL. 1 MB	49.90
BLOB DT. ANLEITUNG	59.90
BOBS BAD DAY DT. ANL.	59.90
BODY BLOWS GALACTIC DT. ANLEITUNG 1 MB	55.90
BUNDESLIGA PROFESSIONAL 2 KD / 1 MB	69.90
BURNING RUBBER	**54.90**
BURNTIME KOMPL. DT. A500/A2000	69.90
CAMPAIGN 2 1 MB	**69.90**
CANNONFODDER DT. ANLEITUNG 1 MB	**59.90**
CHAMPIONSHIP MANAGER 93	54.90
COMBAT AIR CONTROL DT. ANL. 1 MB	65.90
COMBAT CLASSICS 2 INCL. PACIFIC ISLANDS/ SILENT SERVICE 2/F 19 STEALTH FIGHTER	69.90
COSMIC SPACEHEAD DT. ANL. 1 MB	**54.90**
DAS SCHWARZE AUGE: DSK 1 MB KOMPL. DT.	79.90
DEEP CORE DT. ANL. 1 MB	49.90
DIE SIEDLER KOMPL.DT. 1 MB	69.90
DISPOSABLE HERO DT. ANLEITUNG	**49.90**
DONK - THE SAMURAI DUCK - DT. ANL. 1 MB	49.90
DUNE 2 KOMPL. DT. 1 MB	59.90
EISHOCKEY MANAGER 1 MB KOMPL. DT.	75.90
EISHOCKEY MANAGER LIMITED EDITION INCL. VHS-VIDEO BUNDESLIGA SAISON 92/93	**89.90**
EXELLENT GAMES INKL. POULOUS 2, JAMES POND, ARCHER MC LEANS POOL, SHUTTLE	69.90
ELITE 2 KOMPL. DT. 1 MB	59.90
ELYSIUM KOMPL. DT. 1 MB	59.90
F-117 A KNIGHTHAWK DT. ANL. 1 MB	75.90
FATMAN -CAPED CONSUMER- DT. ANL.	**49.90**
FLASH BACK KOMPL. DT. 1 MB	79.90
FURY OF THE FURRIES DT. ANL. 1 MB	**59.90**
GLOBAL GLADIATORS DT. ANL. 1 MB	49.90
GLOBDULE DT. ANLEITUNG 1 MB	**54.90**
GOAL DINO DINIS (KICK OFF 3) DT. ANL. 1 MB	59.90
GOBLIINS 2 DT. ANL. 1 MB	65.90
GOBLIIINS 3 KOMPL. DEUTSCH 1 MB	75.90
HANNIBAL KOMPL. DT. 1 MB	75.90
HIRED GUNS DT. ANL.	65.90
HISTORY LINE 1914-1918 DT.	79.90
ISHAR 2 DT. ANL. 1 MB	54.90
JOE &MAC. CAVEMAN NINJA DT. ANL.	54.90
JONATHAN 1 MB KOMPL. DT.	79.90
JURASSIC PARK DT. ANL. 1 MB	59.90
K 240 DT. ANL. 1 MB *	55.90

Amiga

Artikel	DM
KINGMAKER KOMPL. DEUTSCH 1 MB	**69.90**
KRUSTYS FUNHOUSE DT. ANL. 1 MB	**49.90**
LEGACY OF SORASILS DT. ANL. 1 MB *	54.90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. 1 MB	75.90
LOTHAR MATTAEUS KOMPL. DT. 1 MB	65.90
MAGIC BOY DT. ANLEITUNG	59.90
MEAN ARENAS	49.90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB	79.90
MORTAL COMBAT DT. ANL. 1 MB *	59.90
NICKY BOOM 2 DT. ANL.	65.90
ONE STEP BEYOND DT. ANL.	54.90
PATRIZIER 1 MB KOMPL. DT.	79.90
PENTHOUSE -HOT NUMBERS- DT. ANL.	39.90
PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE DT. ANL. 1 MB	59.90
PINBALL SPECIAL EDITION INCL. PINBALL DREAMS & FANTASIES DT. ANL. 1 MB	**69.90**
PREMIERE MANAGER 2 DT. ANLEITUNG 1 MB	49.90
PRIME MOVER DT. ANL.	59.90
PUGSY DT. ANLEITUNG 1 MB *	**59.90**
SECOND SAMURAI DT. ANLEITUNG 1 MB	**65.90**
SIM LIFE DT. ANL. A500/A2000	85.90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. 1 MB	75.90
SOCCER KID DT. ANL.	65.90
SPACE HULK DT. ANL. 1 MB	65.90
STARDUST DT. ANL. 1 MB	39.90
STEIGENBERGER HOTELMAN KOMPL. DT.	54.90
SUBURBAN COMMANDO DT. ANLEITUNG	**49.90**
SUPERFROG DT. ANL. 1 MB	49.90
SYNDICATE KOMPL. DT. 1 MB	65.90
TERMINATOR 2 -ARCADE GAME- DT. ANL. 1 MB	**54.90**
THEATRE OF DEATH DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
TORNADO DT. HANDBUCH 1 MB	65.90
TRANSARCTICA KOMPL. DT. 1 MB	59.90
TRAPS & TREASURS DT. ANL.	59.90
TURRICAN 3 DT. ANL. 1 MB	59.90
URIDIUM II DT. ANL. 1 MB	49.90
WAR IN THE GULF KOMPL. DT. 1 MB	75.90
WHEN TWO WORLDS WAR DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
WINTER OLYMIPCS DT ANLEITUNG 1 MB *	59.90
WONDERDOG DT. ANLEITUNG 1 MB	**49.90**
WIZ N LIZ DT. ANLEITUNG 1 MB	**59.90**
WOODYS WORLD DT. ANL. 1 MB	39.90
X-MAS LEMMINGS DT. ANLEITUNG 1 MB	**39.90**
YO! JOE! DT. ANL.	59.90
ZOOL 2 A500/PLUS600/2000 DT. ANL. 1 MB	54.90

Preishits Amiga

Artikel	DM
3D CONSTRUTION KIT 2.0 1 MB	39.90
688 ATTACK SUBMARINE	19.90
ADRENALYN DT. ANL.	19.90
AGONY -PSYGNOSIS-	29.90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB	29.90
AMNIOS	15.90
ARMOUR GEDDON -PSYGNOSIS-	29.90
B 17 FLYING FORTRESS -MICROPROSE- 1 MB	**39.90**
BANE OF COSMIC FORGE -WIZARDRY 6- 1MB	29.90
BATMAN THE MOVIE DT. ANL.	19.90
BATTLECHESS 2 DT. ANL.	29.90
BATTLEHAWKS 1942	29.90
BATTLESQUADRON DT. ANL.	19.90
BATTLETECH 1	24.90
BILLS TOMATO GAME DT. ANL.	29.90
BLACK CRYPT 1 MB	**29.90**
BSS JANE SEYMOUR	19.90
CALIFORNIA GAMES 2	29.90
CAPTIVE DT. ANL.	19.90
CASTLES 1 MB KOMPL. DT.	34.90
CHAMPIONS OF KRYNIN	29.90
CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB	39.90
CHAOS STRIKES BACK 1 MB	29.90
CHART ATTACK COMPLATION INCL. LOTUS 1/ VENUS/JAMES POND/GHOULS N GHOST	34.90
CHUCK ROCK 2 - SON OF CHUCK ROCK -	29.90
CHUCK YEAGERS 2.0 DT. ANL.	19.90
COVER GIRL STRIP POKER	29.90
COVERT ACTION -MICROPROSE- 1 MB	29.90
CREATURES DT. ANLEITUNG	19.90
CRUISE FOR A CORPS 1 MB	**29.90**
DEATH KNIGHTS OF KRYNN KOMPL. DT. 1 MB	39.90
DELUXE STRIP POKER 2	29.90
DOGFIGHT -MICROPROSE- 1 MB	**39.90**
DOODLEBUG DT. ANL.	19.90
DR. DOOMS REVENGE DT. ANL.	19.90
ELITE 1 1 MB	**29.90**
EMLYN HUGHES INT. SOCCER DT. ANL.	19.90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB	39.90
FACE OFF ICEHOCKEY	24.90
FATE -GATES OF DAWN - KOMPL. DT. 1 MB	39.90
F 15 STRIKE EAGLE 2 1 MB	29.90
F 17 CHALLENGE DT. ANL.	29.90
F 19 STEALTH FIGHTER DT. KURZANLEITUNG	35.90
FIRST SAMURAI DT. ANL.	29.90
FISTFIGHTER	24.90
FOOTBALL CRAZY COLLECTION INCL. KICK OFF 2/ FINAL WHISTLER/PLAYERMANAGER	34.90
FORMULA ONE GRAND PRIX -MICROPROSE- 1 MB	34.90
GEM "X"	29.90
GOLF -MICROPROSE- 1 MB	29.90
GRAND PRIX CIRCUIT - ACCOLADE-	24.90
GUNBOAT - ACCOLADE- 1 MB	29.90
GUNSHIP 2000 -MICROPROSE- 1 MB	**39.90**
HÄGAR -THE HORRIBLE-	24.90
HARD NOVA	29.90
HARPOON 1.21 DT. ANL. 1 MB	29.90
HERO QUEST INCL. RETURN OF WITCHLORD	19.90
HILL STREET BLUES	29.90
HONDA R V F DT. ANL.	29.90
HUMANS JURASSIC LEVELS STAND ALONE VERS	29.90
INDIANA JONES 3 ADV KOMPL. DT.	35.90
INDIANAPOLIS 500	29.90
INVEST KOMPL. DT. 1 MB	19.90
ISHAR KOMPL. DT.	29.90
IT CAME FROM THE DESSERT INCL. ANTHEADS	39.90
JAGUAR XJ 220 DT. ANL.	29.90
KICK OFF 2	19.90
KINGS QUEST I 1 MB	**29.90**

Preishits Amiga

Artikel	DM
LEGEND OF FAERGHAIL KOMPL. DT. 1 MB	39.90
LEGEND OF KYRANDIA KOMPL. DT. 1 MB	39.90
LEISURE SUIT LARRY 1 1 MB	**29.90**
LEMMINGS 2 -THE TRIBES- DT. ANLEITUNG 1 MB	**39.90**
LOOM -LUCASFILM- 1 MB	29.90
LOTUS TURBO CHALLENGE 2	19.90
LOTUS TURBO CHALLENGE 3 1 MB	29.90
LURE OF TEMPTRESS KOMPL. DT. 1 MB	29.90
M1 TANK PLATOON DT. KURZNLEITUNG 1 MB	34.90
MAD TV KOMPL. DT. 1 MB	39.90
MANCHESTER UNITED EUROPE	29.90
MANIAC MANSION	29.90
MEGATRAVELLER 2 KOMPL. DT. 1 MB	29.90
MICROPROSE SOCCER DT. ANL.	29.90
NIGEL MANSELL RACING DT. ANL. 1 MB	19.90
OBITUS 1 MB	29.90
OPERATION STEALTH 1 MB	34.90
PACIFIC ISLANDS - TEAM YANKEE II- 1 MB	29.90
PANZA KICK BOXING DT. ANL.	29.90
PARASOL STARS -RAINBOW ISLANDS 2 DT. ANL.	24.90
PICTIONARY	29.90
PIRATES ! DT. ANL. 1 MB	29.90
POOL OF DARKNESS	29.90
POPULOUS INCL. PROMISED LANDS	29.90
POPULOUS 2 DT. ANL.	34.90
POWERMONGER INCL. WW DATA DISK	**29.90**
P.P. HAMMER DT. ANL.	19.90
PREMIERE MANAGER 1 MB	29.90
PRINCE OF PERSIA	29.90
PUSH OVER	29,90
QWAK DT. ANL.	29.90
R-TYPE 2	19.90
RAILROAD TYCOON DT. ANLEITUNG 1 MB	**34.90**
REACH FOR THE SKIES DT. ANLEITUNG 1 MB	34.90
RICK DANGEROUS 2 DT. ANL.	29.90
ROBOCOP 3 KOMPL. DT. 1 MB	29.90
ROBOSPORTS 1 MB	29.90
ROCKET RANGER/TV SPORTS FOOTBALL	29.90
SECRET OF MONKEY ISLANDS 1 KOMPL. DT. 1 MB	39.90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL. 1 MB	34.90
SIM EARTH 1 MB	**34.90**
SPACE QUEST 4 DT. ANL. 1 MB -SIERRA-	39.90
SPECIAL FORCES -MICROPROSE- 1 MB	34.90
STARBYTE COMPILATION INCL. BLACK GOLD/ WINZER/SPIRIT OD ADVENTURE KOMPL. DT. 1 MB	**29.90**
STARBYTE SUPERSOCCER KOMPL. DT. 1 MB	19.90
STELLAR 7 - SIERRA-	29.90
STREETFIGHTER 2 1 MB	**29.90**
STRIKE FLEET	29.90
SUPER HANG ON	24.90
SUPER MONACO GRAND PRIX	29.90
TEARAWAY THOMAS	29.90
TENNIS CUP II	24.90
THE PLAGUE DT. ANL.	15.90
THUNDERHAWK AH 73 M DT. ANL. 1 MB	29.90
TITUS THE FOX	24.90
TRANSWORLD KOMPL. DT. 1 MB	19.90
TROLLS	29.90
TURRICAN 2 DT. ANL.	24.90
TV SPORTS BOXING DT. ANL.	29.90
UTOPIA INCL. NEW WORLDS	29.90
VIRGIN COMPILATION INCL. DUNE 1/FLOOR 13 LURE OF TEMPTRESS/GHOSTBUSTERS 2 DT. VERS.	29.90
VROOM INCL. VROOM DATA DISK DT. ANL.	29.90
WATERLOO DT. ANL.	19.90
WIZ KID	29.90
WWF WRESTLEMANIA WRESTLING	24.90
ZAK MCKRACKEN	29.90
ZOOL 1 MB DT. ANLEITUNG	29.90
ZYCONIX DT. ANL.	19.90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Amiga Zubehör

Artikel	DM
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 500	199.00
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 2000	219.00
AMIGA MOUSE	29.90
DISKBOX FÜR 80 X 3,5" DISKS	19.90
ELECTR. BOOTSELECTOR DFÜ-DF 3	39.90
GRAVIS GAME PAD	39.90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29.90
JOYSTICK COMPETITION PRO MINI	29.90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39.90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR MINI	34.90
MOUSEMATTE	6.90
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	59.90
X-COPY PROFESSIONAL TOOLS INCL. HARDWARE	74.90

Amiga 1200

Artikel	DM
ALIEN BREED 2 DT. ANL.	**59.90**
ANSTOSS KOMPLETT DEUTSCH	**69.90**
BODY BLOWS GALACTIC DT. ANLEITUNG	**59.90**
BURNTIME KOMPLETT DEUTSCH	**69.90**
BURNING RUBBER DT. ANL.	**65.90**
CHAOS ENGINE DT. ANLEITUNG	**49.90**
FATMAN -CAPED CONSUMER- DT. ANL.	**49.90**
JURASSIC PARK	**54.90**
PINBALL FANTASIES	**65.90**
SIM LIFE KOMPL. DEUTSCH	**85.90**
SOCCER KID DT. ANLEITUNG	**69.90**
T.F.X. TACTICAL FIGHTER EXP. DT. HANDBUCH *	**65.90**
ZOOL 2 DT. ANLEITUNG	**54.90**

Amiga CD 32 Neuheiten

Artikel	DM
ALFRED CHICKEN DT. ANL.	49.90
D-GENERATION DT. ANL.	49.90
DEEP CORE	**54.90**
JAMES POND 2	**59.90**
MEAN ARENAS *	**54.90**
MORPH DT. ANLEITUNG	65.90
PINBALL FANTASIES DT ANL.	69.90
SENSIBLE SOCCER	**49.90**
SLEEPWALKER DT. ANLEITUNG	79.90
TROLLS	**55.90**
WHALES VOYAGE	**55.90**
ZOOL DT. ANL.	54.90

* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar – Irrtum vorbehalten / Liste gegen frankierten Rückumschlag.
Bitte Computertyp angeben. / Versandkosten: Nachnahme plus DM 9.00
Vorkasse im Inland nur per Euroscheck plus DM 8.00
Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20.00 Versand

BEI SOFTWARE AB DM 200,- BESTELLWERT NUR IM INLAND VERSANDKOSTENFREI

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

ja schon im Editorial dieses Hefts mehr gesagt.
Ihre Befürchtung der aggressiven Meinungsmache und Verunglimpfung aller Computerspieler hat sich ja nun, was die Sendung angeht, nicht bewahrheitet. Das ist allerdings ein schwacher Trost, denn auch Zeitschriftenartikel, wie der von Ihnen beiden genannte, können in einem auflagenstarken Heft durchaus eine starke Öffentlichkeitswirkung haben.
He, dies ist ein Thema für alle Leser! Bitte schreibt uns, wie Ihr die in den Medien geführte Diskussion um Spiele und Jugendschutz seht. Fühlt Ihr Euch richtig verstanden, wenn das Fernsehen das Thema "Computerspieler" behandelt? Welches Verhalten wünscht Ihr Euch von der deutschen Spielepresse, welches von den Spieleherstellern in diesem Zusammenhang? Schreibt ehrlich von der Leber weg, dann haben wir hoffentlich bald wieder eine heiße Themen-Runde hier im Feedback! sz)

Brotkasten-Tod

Es ist sehr erschreckend, was sich mit der ASM so abspielt. Ich lese die ASM, seit es sie gibt, und habe sie seit letztem Jahr abonniert. Aber seit einiger Zeit ereignen sich Dinge, so daß mir langsam die Lust und Freude vergeht, meine neue ASM aufzuschlagen.
1. Auch wenn es ein Brotkasten ist, ich habe nun mal einen C64 und keinen PC. Aber Software für den C64 wird, aus welchen Gründen auch immer, nicht mehr getestet (jetzt sagt nicht, es gibt nichts). ASM heißt Aktueller Software Markt und nicht PC-Markt.
2. Könnte es im Bereich des Möglichen liegen, daß generell weniger getestet wird, dafür aber irgendwelche Internas und Werbeeinlagen sich seitenlang durchs Heft ziehen? Wenn ich an früher denke, da gab es noch doppelt soviel Tests wie Werbeeinlagen.
3. Kann mir mal jemand sagen, warum es die Hotline nur einmal pro Woche gibt?
4. Streitgespräche im Leserteil sind ja gut und schön, aber könntet Ihr extrem linke oder rechte Briefe nicht rauslassen? Dafür gibt es ja wohl andere Orte als ausgerechnet eine Software-Zeitschrift.
Wie schon gesagt, die ASM hatte mal einen sehr, sehr guten Standard, wenn nicht sogar den besten auf dem ganzen Markt. Bewertungssystem, Aktualität, Aufmachung... – Wenn das aber so weitergeht, rutscht Ihr ab zu einem schmierigen Boulevardblatt für 1,50 DM. Also bitte, bitte, rettet die ASM vor ihrem technischen Know-how.

TOT

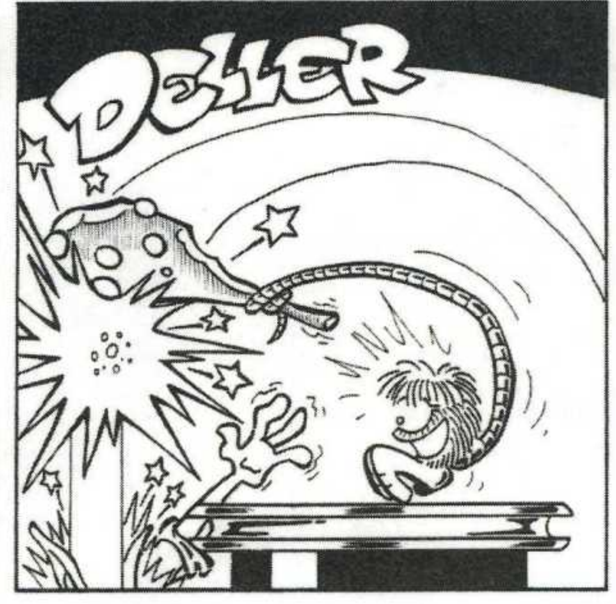
(Anm. d. Red.: 1. ASM heißt seit Ausgabe 12/93 NICHT mehr "Aktueller Softwaremarkt". Du darfst Dir aber gern selbst eine Deutung für die drei Buchstaben ausdenken. Wenn Du magst, kannst Du auch jeden Monat eine andere nehmen.
Übrigens: Glaubst Du wirklich nicht, daß der C64 an Bedeutung verloren hat? Tut mir ja schon irgendwie leid, aber von den Spieleherstellern kommt schon seit Monaten nix wirklich Neues für den Brotkasten. Und was hättest Du von Tests der Konvertierungen, die's noch gibt? Bei denen sähe Commos 8-Bit-Held immer älter aus als die modernen Systeme.
Als wir uns aufmachten, die ASM umzugestalten, mußten wir uns auch zu Einschränkungen durchringen. Das heißt: Alle 8-Bit-Computer außer C64 sind völlig rausgefallen, alle Konsolen außer Mega Drive, Master System, Game Gear, NES, SNES und Game Boy auch. Für Atari ST und C64 wollen wir nur noch über echte Neuheiten berichten, sofern noch mal welche kommen. So sorry, aber etwa für den 8-Bit-Atari und den Amstrad CPC, die ich beide persönlich für echt affengeile Systeme halte, können wir auch nix mehr bringen. Der Markt wird heute von Amiga, PC, Sega und Nintendo bestimmt, und wenn wir nicht eingehen wollen, müssen wir uns am Markt orientieren.
2. Ja ja, früher waren auch die Frauen noch echte Frauen, und kleine grüne Aliens von der Wega waren noch richtige kleine grüne Aliens von der Wega. Es war viel öfter Weihnachten, und von Gravenreuth feierte noch regelmäßig Copy-Parties. Also, daß wir ZUVIEL Werbung hätten, das hat uns bis jetzt eigentlich noch keiner vorgeworfen. Tatsächlich haben wir weniger als etwa vor drei Jahren. Wir testen jetzt auch mehr Produkte als vor drei Jahren. Was wahr ist: Wir glauben nicht, daß Spieletests das einzig Interessante im Leben sind. Und weil wir glauben, daß wir Euch auch ganz spaßig über dieses und jenes Drumherum berichten können, gibt es Rubriken wie "Ohren-Power", "Augenschmaus" und "Unterwegs".
3. Weil wir Thomas Morgen und Arndt Grass, unsere Heißleiner, sonst nach spätestens drei Arbeitstagen wegen schweren Ohrläppchenkatharrhs auf 'ner Trage hier rausschaffen müßten und außerdem das Heft nicht fertig kriegen würden.
4. Ich finde es gut, daß man sich im Feedback über alles auslabern kann, was einen gerade ankratzt. Wäre doch sterbenslangweilig, wenn als Themen bloß noch Spieleentwicklung, Ärger mit Spielehändlern, Spieleaufmachungen oder gar die ASM selbst zulässig wären...
Und zu einem schmierigen Boli... – Bulo... – Balou... – was? Na egal, jedenfalls für 1,50 DM rutschen wir garantiert nicht ab. Höchstens zu einem für 7,50 DM, und das ist doch schon etwas ganz anderes. sz)

Guldenburgs Format-Befehle

Hallo ASM-Redaktion! Feedback 11/93: Da schreibt Euch ein James Sinclair von Gul-











Anja Frieß

Geboren wurde ich am 25.6.67 im Bett in Eschwege. Nach dem Realschulabschluß versuchte ich mich als staatlich geprüfte Hauswirtschafterin. Im November 1990 stieß ich als kaufmännische Angestellte der Presse-Abteilung zum DMV-Verlag. Seit 16.2.93 schlage ich mich mit der wildesten Truppe des TRONIC-Verlags herum – der ASM-Redaktion. Als Redaktionsassistentin darf ich so ziemlich alles erledigen, was mir die Redakteure auf den Tisch legen.

1 Was machst Du in der Freizeit? Tanzen in Vereinen, schwimmen, radfahren (aber nicht beim Chef-Red.), lesen, Musik hören, kegeln. **Welcher Beschäftigung gehst Du aus dem Weg?** Putzen, Gartenarbeit; allem, was mit Schriftkram zu tun hat wie z.B. Steuererklärungen, englisch kommunizieren.

2 Was spielst Du am liebsten? Rommé, Darts, Wicobert, Tetris, Bow&Arrow, Solitaire – und ab und zu verrückt, wenn jeder sein Zeugs auf meinem Tisch abstellt. **Welche Spiele nerven Dich total ab?** Alle Ballerspiele, Fußball, Skat.

3 Was ist Deine Lieblingslektüre? Ephraim Kishon, Barbara Noack, Evelyn Sanders, Christine Brückner und natürlich das Feedback der ASM, das ich abtippen darf, nachdem Klaus es vorsortiert hat. **Welche Druckwerke kommen bei Dir in die Tonne?** Gebrauchsanweisungen jeglicher Art, Spieleanleitungen (weil die meistens englisch sind).

4 Wessen Musik wird bei Dir zum Ohrwurm? Genesis, Gipsy Kings, Chris Rea, Howard Carpendale, Tekkno und die Charts rauf und runter. **Welche Interpreten verbannst Du von Deinen Tonträgern?** Ernst Mosch, Wildecker Herzbuben, Patrick Lindner, AC/DC.

5 Was bannt Dich an Leinwand und Bildschirm? Alle Filme mit Meryl Streep, Jack Nicholson, fast alle Komödien. **Wann geht bei Dir der Vorhang zu?** Bei blutigen Horrorfilmen, Bud Spencer sowie bei allem, was nicht aus Hollywood oder England kommt.

6 Was hältst Du für die bedeutendste Errungenschaft der Menschheit? Meine Rechenmaschine. **Was ist ihre schlimmste Schandtat?** Die Erfindung des Fotoapparats.

7 Was – ganz allgemein – magst Du? Meinen Kater, meine Familie, alles, was mit dem Norden zu tun hat (besonders Wyk auf Föhr), meine Freunde, Streicheleinheiten. **Und was magst Du nicht?** Wenn Redakteure meinen Schreibtisch vollknallen, so daß ich nicht mehr zum Arbeiten komme; Umzüge, Rechnungen, Zahnarztbesuche und fotografiert zu werden.

denburg (sein Problem, wenn er seinen richtigen Namen nicht angeben will) was für einen "tollen" PC er sich gekauft hat. Und hat (vermutlich aus Unwissenheit) einige Fragen gestellt. Und was passiert? Er wird von der Redaktion verOOPSt – halb so schlimm: aber einem OFFENSICHTLICHEN ANFÄNGER den Tip zu geben, seine Festplatte zu formatieren, ist die Frechheit schlechthin. Das hätte nicht passieren dürfen, am Ende nimmt er an, daß das ernst gemeint war.

Und obwohl ich weiß, daß Ihr Leserbriefe selten ernst nehmt (siehe James S. von Guldenburg), habe ich diesen Brief geschrieben.

Ingo Hahn

(Anm. d. Red.: Kann man so nicht sagen, denn wenn uns ein "Ernst" schreibt, dann nehmen wir ihn auch. Genau wie Deinen Brief, den wir ingo nahmen und der – wie einige wenige andere auch – den Guldenburgschen Brief tatsächlich für bare Münze nahm. Lies das Ding noch mal genau durch, dann weißte, was ich meine. Wenn der Kerl ein ECHTER Anfänger sein soll, frißt Peter laut eigener Ankündigung seine Hosenträger. Aber "James" hat sich durch einige Wendungen klar als PC-Kundiger verraten, und hiermit sei es allen ECHTEN Anfängern noch mal in aller Lautstärke klargemacht: NEIN, NEIN und nochmals NEIN – der "FORMAT"-Befehl des DOS dient zum Plattbügeln und Ausnullen von Datenträgern. Wendet ihn nur dann an, wenn Ihr ganz genau wißt, was Ihr tut. – Zufrieden, Ingo?

kate)

An das ASM-Team

1. An tom: Nun weiß ICH auch, daß Du die größte Errungenschaft der Menschheit bist. (Woll'n wir einen Club gründen?)

(Anm. d. Red.: Hm, ja. Netter Einschleimversuch, aber vielleicht nicht dick genug aufgetragen. Ein Club ist doch nichts Besonderes, hat heutzutage eh jeder. Tom Cruise, Axl Rose und sogar die Wildecker Herzbuben haben so was. Ich hatte da eher an einen Kult gedacht, mit fetten Margen aus dem Merchandising (Thomas-Morgen-Kaffeetassen, Schmuseredakteure, T-Shörts, Handtücher etc.) Wenn Dir in dieser Richtung was einfällt, kommen wir vielleicht ins Geschäft.

tom)

2. An den Highlander McHöfer: Wenn Du wieder mal 'nen Monitor hast, der über Dich lacht, schenkst Du ihn mir (sparst Muni und Schrott-Entsorgungskosten)? Und bekomme ich auch mal 'nen Drachen vom Fantasy-Wochenende (politikerverspeisend und wohnzimmerwärmend)?

(Anm. d. Red.: Es gibt nur zwei Sorten von Monitoren: Die einen halten die Klappe und die anderen sind Ex-Monitore, die mein Kaminzimmer schmücken. Zum Thema Drachen empfehle ich Dir die Ex-Freundin von meinem Kumpel Walter. Ist'n perfekter Hausdrachen, der Feuer spuckt, wenn ein Brötchenkrümel auf dem Teppich liegt. Der letzte politikerverspeisende Drachen hat sich im bundesdeutschen Paragraphendschungel verlaufen, einen Nervenzusammenbruch bekommen und Theo Waigel einen Heiratsantrag gemacht, bevor er ins Müttergenesungswerk Paderborn eingeliefert wurde, wo er jetzt mit Walters Ex um die Wette gegen Wände rennt.

cus)

3. An sma: Die ASM (oder was?) mit Deinem Steckbrief habe ich nicht, daher: Woher kommt Dein Name?

(Anm. d. Red.: sma = Stefan macht alles... ja ja, ich bin ja schon still.

kate

Zwar hat Klaus Dir bereits erschöpfende Auskunft zu "sma" gegeben, aber ich möchte ein-

fach einmal vermuten, daß Du Dich für den Namen "Asef" interessierst. Und der stammt von meinem Vater...
Was? Das war auch nicht, was Du wissen wolltest? Dann kann ich Dir auch nur noch mit zwei Hinweisen weiterhelfen: 1. Einige behaupten, das Ganze wäre wie Radar oder Sonar im Ursprung eigentlich eine Abkürzung und hieße "(A)bgefahren: (s)ieht (e)wig (f)ern". 2. Aus Holland kommt eine Sorte Blumendünger, die heißt genauso – dabei fällt mir ein: Ich bin immer noch hinter einer Tragetasche mit der Aufschrift her!

sma)

4. An das T-Shirt-Mädchen: Als 358. auf der Liste bitte ich um Telefonnummer oder Adresse. Du siehst echt gut aus! (scharwenzel, bagger an).

(Anm. d. Red.: Kompliment ist weitergegeben und mit schelmischem Grinsen quittiert worden. Die T-Shirts kannst Du direkt bei uns bestellen, der abgebildete Inhalt bleibt allerdings hier! Besuch uns doch in Eschwege, dann stellen wir Dich Carina vielleicht mal vor...

sz)

5. An Mathias Neumann und Space-Rat: Viele Grüße, ist ein irres Comic!

(Anm. d. Red.: Gruß zurück – danke!!! Es wird noch irrer, wart's ab!

Mathias

Wenn hier einer noch irrer wird, dann höchstens mein Zeichner...

Ziggy)

6. Wer schreibt denn die "Schrecklich nette Redaktion"? Und wer mußte die Redaktion nach dem Soft-Gotcha-Fight saubermachen? (Oder ist alles nur Schiebung mit "aus dem Leben gegriffen und gezeichnet"?)

(Anm. d. Red.: Hast Du denn nicht gemerkt, daß selbst die Seiten dieser Ausgabe immer noch ganz klebrig sind? "Nie wieder Negerküsse!" kann ich da nur sagen! – ...Mampf! (Entschuldigung!) Die "schrecklich netten" Strips teilen sich übrigens unsere beiden Cartoon-Genies Heiner Stiller und Mathias Neumann.

sz)

7. An den Chefred. Peter "Hosenträger-Mann" Schmitz: Du schreibst ein wirklich starkes Editorial!

(Anm. d. Red.: Du müßtest mal seine neuen Stiefel sehen... aua!

kate)

So, und als A1200-Freak noch etwas zu McGrüezi und Hackfleisch, äh Hackfresse: Wenn außer Euren 2 1/2 Spielen noch mehr für den Geier, oh sorry, Falken erscheinen sollte, laßt es die bedrängte und bedrohte Amiga-Welt wissen (zitter, schwitz, Panik). Sodann möchte ich wissen, wann der PC-Amiga-Clinch beginnt, denn der PC-Würger sollte sich einmal dies durch den Kopf gehen lassen: Ein A1200, der elternverschuldeterweise im Regen stand, er läuft besser als zuvor. Und: Kannst Du Deinen PC in einen Beutel packen, zu 'nem Kumpel düsen (C64-Freak) und bei Turrican II+III seine Maschine verschrotten? Nein, Also gehe in Dich und schweige auf immer! Sorry, nicht PC-Würger, sondern Ami-Killer, Brutalo Amerika ist Nato-Partner. Und JB, so blutrünstig bist Du doch niemandem bekannt, woher der Sinneswandel? Bevor ich's vergeß', Katy, Katrin oder... – halt: kate, ich hätte gerne die Noten zum Rap von der Hitline-Seite der 12/93. Ich komm' mal in Eschwege vorbei, schlürf 'nen Kaffee rein und hol den Rap samt Noten ab.

CWOLF

(Anm. d. Red.: WIE hat der mich eben genannt? Und der will hierherkommen? Oh ja, dem verpaß' ich Noten, die der nie mehr vergißt.. Peter, sag Du jetzt ja nix Falsches.

kate

Die dritte Wurzel aus 122 ist immer noch 13.

sz)

Besserung

Hallo ASM-Redaktion, ich muß Euch echt mal loben, da sich die ASM jetzt wieder gebessert hat. Nach Eurem letzten Abschuß mit dem Secret Service hatt' ich schon mit dem Gedanken gespielt, mein Abo zu kündigen, aber mit der Ausgabe 12/93 habt Ihr das ja wieder korrigiert. Das Feedback hat sich jetzt von Ulis Abgang erholt *(Anm. d. Red.: Hier verbietet mir der Jugendschutz jeglichen Kommentar. kate)*. Euer Schreibstil ist auch wieder etwas lockerer geworden, und daß auf einen Leserbrief gleich mehrere von Euch antworten, finde ich auch ganz toll.
Aber nun zu meiner Frage: In der Ausgabe 12/93 stand auf Seite 126 ein Artikel über eine Soundkarte namens Soundwave 32, und mich würde jetzt die komplette Adresse der Herstellerfirma interessieren. Schon mal im Voraus vielen Dank für die Antwort. Zum Abschluß möchte ich noch den Harleydriver aus der Ausgabe 12/93 grüßen und auch alle Harley-Davidson-Fans, die das Feedback lesen.

Harley

(Anm. d. Red.: He Harley, es gibt noch was Besseres als 'ne Harley – nämlich zwei Harleys, 'ne Triumph Bonneville und 'ne Indian Big Chief im Keller. Wer so was besitzt? Die über alles geliebten Yuppies, die sogar Popelweitschnippen mitmachen, wenn Du denen das als Trend verkaufst. Den überzeugten Fahrern, die sich auch bei Temperaturen unter zehn Grad auf den V-Twin schmeißen, eine schrott- und bullenfreie Wintersaison.

cus

Die Hersteller der Soundwave 32 sind unter folgender Adresse zu erreichen:









Orchid Technology GmbH
Niederlöricker Str. 36
40667 Meerbusch
tom)

Geniales Magazin

Hallo, ASM-Redaktion! Ich schreibe Euch diesen Brief, da ich mich endlich auch einmal zu Eurem schlichtweg genialen Magazin äußern möchte. Ich lese die ASM zwar erst seit Feb. '93, doch Eure Zeitschrift wird immer besser. Schon allein das Cover, genauer gesagt: das ASM-Logo der Ausgaben 10/93; 11/93; 12/93 haute mich um. Der Würfel mit den goldenen Buchstaben peppt Euer Magazin richtig auf. Speziell zur Jubiläumsausgabe möchte ich etwas sagen: Das neue Bewertungssystem ist genial. Es wurde endlich einmal Zeit, daß man auch auf solche Kleinigkeiten achtet. Der neue Leitspruch "Das Spaßmagazin" verfehlt seinen Zweck keineswegs. Selten habe ich so über die Aussprache des Chefred. und das Feedback gelacht.
Ich möchte Euch auch einige Fragen stellen:
– Warum habt Ihr die Feedbacksplitter entfernt?
Warum bringt Ihr die Poster nicht alle in der Größe wie das aus 10/93?
– Was kostet ein Motherboard 386DX 40Mhz?
– Könnt Ihr mir eine gute Sound- und VGA- bzw. SVGA-Karte empfehlen?
– Was kostet es, das RAM des PC von 640 KB auf 2 bis 8 Megabyte zu erweitern?
Macht einfach so weiter wie bisher. Viele Grüße von Eurem Fan

Klaus Bauer

(Anm. d. Red.: Die Schblitta haben wir nicht etwa zusammengefegt und entfernt. Es kommen bloß nicht jeden Monat genügend originelle Verschreiber, freiwillige und unfreiwillige Gags sowie dödelige Fragen zusammen, die man zusammenhanglos aus oft viel längeren Briefen herausnehmen kann (was für ein Satz!). Diesmal "splittert's" ja wieder, wie Du sehen kannst. Der Aufruf gilt aber: Schickt uns Eure dämlichsten Sprüche, die besten werden abgedruckt. Mich nun übergebe an Jürgen.
kate

Wer übergibt sich? Lassen wir das...
Also, ein 386DX/40-Mutterbrett bekommst Du stellenweise schon für unter 300 DM. Mein Tip: Hol Dir mal die einschlägigen PC-Zeitschriften und schau in die besonders vollgestopften Schwarzweißanzeigen mit der winzigkleinen Schrift, da gibt es oft gute und preiswerte Angebote.
Mit einer SoundBlaster 4.0 kannst Du eigentlich nichts verkehrt machen. Mit einer Audio Spectrum Plus oder einer Gravis Ultrasound, erst recht natürlich der von uns getesteten Orchid Soundwave 32, kommst Du schon in "höhere Gefilde", allerdings werden die neuen Wave-Table-Karten bisher noch wenig unterstützt. Bei den VGA-Karten sollte man wissen, daß Windows-Accelerator- und True-Color-Grafikkarten unter Umständen Spiele verlangsamen. Direkte Empfehlungen für VGA- und SVGA-Karten zu geben, ist schwer, hier müßtest Du mal mit einem Fachhändler über Deinen Rechner reden.
4 Mbyte SIMMs sind teilweise schon wieder für ca. 350 DM zu bekommen.
Und über die kosmischen Zusammenhänge von Posterformaten, Druckkosten und den grünen Haltebolzen des Universums haben wir ja schon an anderer Stelle gesprochen.
jb)

FEED BACK SPLITTER

Der Falcon wird total vernachlässigt, obwohl er bestimmt ebenso gut könnte. **Detlev**

(Anm. d. Red.: Das behaupten viele von sich. sz)

Wieso gibt es keinen Sound-Blaster für den Amiga?
Olaf

(Anm. d. Red.: Weil die Welt furchtbar böse und ungerecht ist. Es gibt auch keine passenden Zündkerzen für Klausens Diesel-Fiesta, kannst Du Dir so etwas vorstellen? sz

Da Diesel grundsätzlich Selbstzünder sind, habe ich mir erlaubt, dem lieben Peter die Kerzen aus meinem benzingetriebenen Alt-Fiesta zu schenken – damit keiner behauptet, er hätte sie nicht mehr alle am Christbaum. kate)

Gebt der Space-Rat eine ganze Seite und streut sie nicht ins Feedback ein.
ein Space-Rat-Fan

(Anm. d. Red.: Die Ratte würde sich schön bedanken, wenn wir sie irgendwo hinstreuen würden. Das geht höchstens mit Klaus, der ist manchmal schrecklich zerstreut. sz

"Ich bin so satt, ich mag kein Blatt" Space Rat)

Wenn Ihr unbedingt schon Postkarten machen müßt, dann beschriftet sie wenigstens! (Wo ist die Beschriftung in der 11/93?) **Käpt'n Rock**

(Anm. d. Red.: Die ASM 11/93 haben wir ausnahmsweise auf den Seiten 1–148 beschriftet. Und wie sollen wir denn wissen, was Du Deinen diversen Freundinnen, Onkels, Tanten, Zellengenossen und assoziierten Aliens so alles auf Postkarte mitteilen willst? sz)

Als Erstausgabenleser der ASM (ich bin bestimmt der Hundertste, der Euch das erzählt. Ihr fangt jetzt langsam an zu zählen und stellt fest, daß wohl die Hälfte gelogen hat, wenn man nur 50 Stück gedruckt hatte...) habe ich endlich die Zeit gefunden, Euch zu schreiben...
Sascha

(Anm. d. Red.: Hmnja. Wenn wir jetzt bloß noch wüßten, ob es Deine untere oder Deine obere Hälfte war, die uns angelogen hat... sz

Was? Du liest immer noch die Erstausgabe? Vielleicht hättest Du mal den Inhalt der Seite 84 aufsagen sollen, dann hätte der Nikolaus Dir möglicherweise das schöne Spiel "Wir bauen uns ein Atomkraftwerk" in die Socke gestopft!
sma)

SHADOWCASTER

PC, 79,95 DM, Hersteller: **Origin**, England, Muster von: **Bachler Software**.

Daß sich ein Frosch in einen Prinzen verwandelt, wenn man ihn küßt, wissen wir schon. Kirt, der Held aus Origins neuestem Rollenspiel-Epos, verwandelt sich jedoch schon bei bloßem Anklicken in bis zu sechs verschiedene Charaktere. Eine Art Frosch ist auch darunter...

SCHATTENSPIEL

Oh wie schön, ein Märchen. Es war einmal eine Rasse magischer Leute, die sich "Das Volk" nannten. Den ganzen Tag sagten sie "Wir sind das Volk" und "Wir schaffen die Wende". Denn die Würdigsten des Volkes waren von den Göttern mit der Gabe der Umformung beschenkt worden. Sie konnten sich, wenn es die Situation erforderte, in eine völlig andere Gestalt mit anderen Fähigkeiten und Meinungen umwandeln.

Doch nicht alle im Volk schätzten diese Fähigkeit (vor allem die, die so was nicht konnten). Sie schimpften wider die Götter und hängten ihr Fähnlein gegen den Wind. Da erschien Malkor, der abtrünnige Gott, und sprach "Wählet mich, und ich werde euch geben große Macht und Reichtum". Daraufhin folgten die unzufriedenen Mitglieder des Volkes den Lehren Malkors. Sie brachten Opfer dar, um auch die Gabe der Wandlung zu erhalten. So gewannen die Anhänger Malkors immer mehr an Zahl und begannen langsam aber sicher, die Kontrolle über das Volk zu übernehmen. Bei einem großen Fest zu Ehren der Götter erhob sich der heilige Mann Riodn und sprach: "Seht ihr nicht diejenigen, die unter uns wandeln und böse sind?", und er sagte die Namen derer, die Malkor huldigten.

Auf diesem Fest wurde der heilige Mann von Veste, dem Anführer der Bösen, getötet, und ein Bürgerkrieg brach aus. Am Ende gewann das Volk die Oberhand, und die Bösen mußten sich in einen Tempel zurückziehen. Die Götter sagten jedoch: "Ihr habt die gute Macht der Wandlungsfähigkeit für einen Bruderkrieg genutzt", und sie wandten sich ab und wollten mit dem Volk nichts mehr zu tun haben.

Einzig der Gott Tovason nahm sich des Kindes Kirt an. Dieses Kind wurde von den letzten beiden Gestaltwechslern des Volkes gezeugt und stellt den Helden dieser netten Geschichte dar. – Eines Tages, wenn Malkor wieder aus seinem Tempel herauskommt, soll Kirt, der Schattenwerfer, sein Erbe antreten und den abtrünnigen Gott in die Schranken weisen.

Das ist die Vorgeschichte zu Origins neuestem Fantasy-Werk. Natürlich kommt der böse Malkor just in dem Moment aus seinem Tempel, als der Spieler, alias Kirt, in die Tasten greifen will. **Shadowcaster** ist ein Actionrollenspiel mit 3D-Animation à la Underworld oder Wolfenstein. Der Spieler sieht aus dem Blickwinkel des Helden und bewegt sich durch ein (bei ausreichender Rechnerleistung) bildschirmfüllendes System aus Labyrinthen, bekämpft Malkors Schergen und sammelt Gimmicks ein.

Eine besondere Bewandnis hat es mit den grün-roten Obelisken, die man hier und da finden kann. Diese bescheren dem jungen Helden nämlich neue Metaformen, wenn er darauf klickt. Metaformen sind Körper, in die sich Kirt umformen kann. Je nach Situation ist es eventuell sinnvoll, in eine dieser Metaformen hinüberzuwechseln, da ein anderer Körper auch völlig andere Möglichkeiten eröffnet.



◄ *Das gibt Ketchup: Angriff der Killertomaten*

Schattenkabinett

Neben dem serienmäßigen Kirt-Körper kann der Spieler sich in folgende Metaformen verwandeln:

Maorin ist eine Art Katzenwesen mit Klauen und hoher Schlagkraft. Katzen sind jedoch nicht gerade die begabtesten Schwimmer, weshalb man diese Metaform besser nicht anwendet, wenn man sich gerade mitten auf einem See befindet.

Caun ist eine Art Elf mit spitzen Ohren. Wenn irgendwer zu heilen ist oder irgendwo ein unbemerkter Lauschangriff gestartet werden soll, ist Caun der richtige Mann, äh, das richtige Wesen für den Job. Opsis besteht hauptsächlich aus einem Auge und ist daher als Kämpfer kaum zu gebrauchen (das kann ins Auge gehen...). Mit seinem kalten Lufthauch kann er jedoch Gegner einfrieren, und auch seine kartographischen Fähigkeiten sind recht nützlich.

Kapha ist ein froschähnliches Wesen (Applaus, Applaus), das hervorragend unter Wasser atmen kann und seine Gegner mit Elektroschocks außer Kraft setzt. Die Drachenform Ssair ist dagegen eine ausgezeichnete Wahl für den Nahkampf. Attacken steckt der Lindwurm weg wie nichts, und mit seinem Feueratem und dem stachelbewehrten Schwanz läßt sich so manches Massaker anrichten.

Wenn es mal ganz haarig wird, gibt es auch noch die Grost-Form. Jenes merkwürdige Wesen würde in jedem anderen Rollenspiel locker als Oberbösewicht durchgehen. Angriffe gegen dieses ...äh... Ding (Monster? Dämon?) sind praktisch witzlos. Das Teil marschiert durch solide Steinwände und besorgt es seinen Gegnern, indem es Erdbeben auslöst. Obwohl sich das zunächst einmal sehr innovativ anhört, spielt sich das Teil wie jedes andere Rollenspiel auch. Während man bei anderen Games dieser Art halt irgendwann Mitglieder mit besonderen Fähigkeiten in die Party aufnimmt, muß man hier erst die richtigen Verwandlungssteine finden.

Ansonsten ist Shadowcaster ein ziemlich straightes Hack'n'Slay-Adventure. Dialoge mit NPCs oder knackige Rätsel gibt es so gut wie überhaupt nicht. Der Spieler rennt durch die grafisch ausgezeichneten Labyrinthe, begegnet jeder Menge Monster und haut sie platt. Dazwischen gilt es außerdem noch, alle möglichen Heiltränke und Zusatzwaffen zu finden. Wenn man sich nicht allzuoft verläuft, was dank des automatischen Kartenzeichners auch nicht vorkommen sollte, kann man eigentlich gar nichts falsch machen. Irgendwann hat man alle Monster besiegt, steht vor dem Thron von Malkor und kann dann in einer letzten Kampforgie die Welt retten.







◀ *Ist das Gary Glitter oder der digitale Dorfdepp?*

CYBER-NEWS

Jobe, der tumbe Tor, der sich dank Dr. Angelos Experimenten zum superintelligenten Cyberspace-König aufschwingen konnte, hat nun auch das SNES erreicht.

LAWNMOWER MAN

Super NES, 100 DM, Hersteller: **Sales Curve LTD**, England, Muster von: **Hersteller**.

Zur Story gibt es nicht mehr viel zu sagen – das ist bereits ausreichend geschehen. Was allerdings beim Spiel herausgekommen ist, wollen wir uns mal ansehen. Filmumsetzung? Assoziiere ich damit nicht auch automatisch das Wort Jump'n'Run? Tatsächlich: Wie eigentlich jede versoftete Filmidee fängt auch der Lawnmower Man als Hüpf-und-Baller-Spielchen an. Der Spieler übernimmt die Rolle von Dr. Angelo, der versucht, Jobe am Erlangen der Weltherrschaft zu hindern. Wahlweise kann auch zu zweit gespielt werden, wobei der andere Spieler die Rolle von Carla übernimmt.

Allein oder zu zweien hüpft der Spieler durch die Landschaft, und alles sieht zunächst einmal ziemlich öde aus. Nach und nach entdeckt man jedoch solche Feinheiten wie einen Wagen, der in den Federbeinen schwingt, wenn man auf ihm rumspringt. Heftig um sich ballernd gilt es, Datencontainer zu aktivieren, die sich an so außergewöhnlichen Stellen wie in Mülleimern befinden. Sind alle Daten gesammelt, kann ein Terminal geöffnet werden, und es geht ins zweite Level.



▲ *Wo bitte geht's zum zweiten Level?*

Das ist auch die Stelle, an der sich Lawnmower Man von herkömmlichen Jump'n'Runs abhebt. In den nächsten Level geht es nämlich erst, wenn man eine 3D-Cyberspace-Sequenz geschafft hat. Das fängt mit einem Gleitflug durch Ruinen relativ harmlos an, gewinnt aber nachher an Freiheitsgraden und wird schließlich ab dem dritten Level noch mit Balleroptionen angereichert.

3D-Sequenzen gibt's massig in dem Modul. Ob es nun durch ringförmige Cybertubes oder über superschnelle Mode7-Raster geht, es ist ständig Abwechslung geboten, und der Schwierigkeitsgrad nimmt immer mehr zu. Jeder einzelne Programmteil hätte als eigenständiges Modul wohl kaum eine Chance. Die Kombination Dutzender Spielideen macht jedoch den Reiz des Games aus. Von einer 08/15-Filmumsetzung kann man hier wirklich nicht sprechen, auch wenn das Ganze auf dem ersten Eindruck so wirkt. Bei Lawnmower Man haben die Spieldesigner mitgedacht und die Idee voll rübergebracht, die hinter dem Film steckt.

Urteil: 11 – GUT

Grafik (je nach Level):	9-11
Sound:	10
Ablauf:	12
Idee:	10
Umsetzung:	12

Sieht auf den ersten Blick gar nicht so gut aus, entwickelt jedoch während des Spiels einen echten Suchtfaktor



Um ausreichend actiongeladene Ballerspiele brauchen sich Amiga-Besitzer wohl keine Gedanken zu machen. Der nächste Kandidat steht schon fertig da: Uridium II.

Und wieder glüht der Weltraum

URIDIUM II

Amiga, **69,95 DM**, Hersteller: **Mindscape**, England, Muster von: **Die Cassette**.

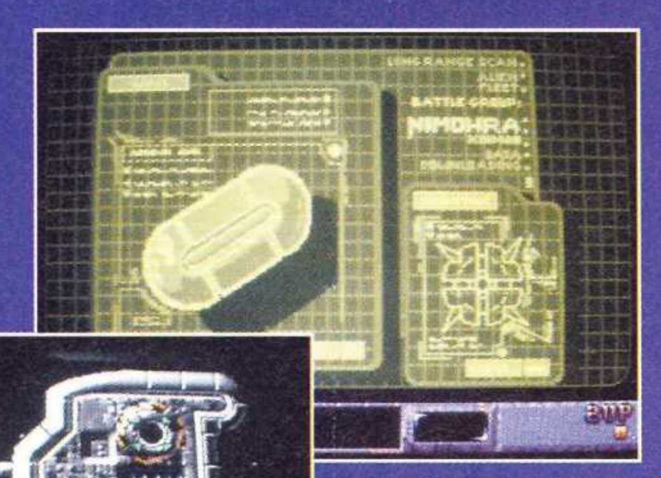
Ein alter Chinese hat's gewußt: Uns droht die gleiche Katastrophe gleich zweimal. Nein, ich rede hier nicht von Bundestagswahlen, sondern von einer Invasion aus dem All. Die erste Invasion erfolgte vor langer, langer Zeit, als der C64 bei den meisten Bürgern noch zum Hausinventar gehörte.

Damals gab es einen Piloten, der dank seines Flugkönnens ganz allein mit einer seltsamen Konstruktion von Raumschiff gegen die Invasoren – die Dreadnoughts – antrat. Wie er es schaffte, die feindliche Flotte zu vernichten, ist nicht genau überliefert. Behauptet wird jedoch, es hätte nur daran gelegen, daß die Fremden es diesem Mini-Gegner niemals zugetraut hätten, auch nur einen einzigen von ihnen abzuschießen.

Wie dem auch sei, die Überlieferung des alten Chinesen erweist sich als wahr, die feindlichen Truppen tauchen wieder auf. Und die Zerstörung der Erde steht wieder auf dem Spielplan der Fremden. Und wieder sind die Gegenmittel äußerst mickrig, die eigene Technik hinkt der der Fremden hinterher. Nur mit viel Glück und Können wird da noch etwas zu machen sein.

Als der Name **Uridium II** das erste Mal in der Redaktion auftauchte, kamen einige Erinnerungsfetzen an meine C64-Zeit hoch. Da gab es vor langen Jahren, genauer gesagt 1986, ein Spiel für 64er, das nannte sich Uridium. Über dieses Game hat damals der gute Ottfried geschrieben, der, als ich ihm von Uridium II erzählte, Tränen der Rührung in den Augen hatte.

Damals war Uridium ein Festschmaus für den Video-Chip des C64. Uridium II hat es da etwas schwerer. Erstens erscheint das Teil auf dem Amiga (der, wie schon gesagt, eine fast inflationäre Menge an gleichartigen Baller-Games kennt), und zweitens setzt man auch bei den Normal-Amigas ein bestimmtes Maß an Grafik und Sound voraus. Tja, und Uridium II hat es tatsächlich geschafft. Obwohl Shoot'em-Up, wie so viele vor ihm, entpuppt sich das Game bald als äußerst actionreich und hat sogar im gewöhnlichen Grafikmodus mit 32 Farben einiges zu bieten. Dazu gehört natürlich ein butterweiches Scrolling, es gibt auch schön gezeichnete Grafiken der gegnerischen Superschiffe. Insgesamt 12 verschiedene Waffensysteme kann man durch Abschießen der Gegner ergattern, aber nur mit einem gehörigen Maß Glück und Geschick. Die Extrawaffen möchten nämlich gerne aus dem Bildschirm entfleuchen. Man muß sich gehörig anstrengen, um die Kugeln (die die Waffen repräsentieren) rechtzeitig und vor allem ohne Verlust des eigenen Raumschiffs zu erreichen. Normalerweise fliegt man von links nach rechts; kommt man allerdings an die Endbösewichter oder spezielle Level, so muß man das Raumschiff landen und "zu Fuß" weitermachen. Oder man fliegt plötzlich vertikal: In Uridium II ist so ziemlich alles vertreten.



▲ Es fängt so harmlos an...

▲ ...und endet öfters tragisch!

Ein kleines Extra hat man sich für Besitzer eines Amiga 1200 ausgedacht: Diese bekommen in einem Extra-Modus nicht nur mehr Sprites, mehr Farbe und mehr Hintergrund zu sehen, sondern auch höhere Geschwindigkeit des eigenen Raumschiffs und der Gegner.

Die Oldies unter den Games sind nie die schlechtesten, und ein Oldie, der neu aufgelegt wird, kann unter Umständen immer noch besser sein als viele Neuentwicklungen. Bei Uridium II trifft eigentlich beides zu. Es ist ein Oldie und doch wieder was ganz Neues – auch wenn das Thema schon sooo einen Bart hat. Ach ja, in punkto "Gewissen bei Ballerspielen" braucht man sich wohl nicht unbedingt den Kopf zu zerreißen, Uridium II ist – wie auch andere Spiele dieses Genres – ein reines Reaktionsspiel.

Beim Sound gab's eine Überraschung, dudeln einem doch Klänge wie weiland auf dem SID-Chip des 64er um die Ohren. Na ja, warum nicht, schlecht ist die Musik deshalb nicht. Mal etwas anderes als immer aus den gleichen Samples zusammengestrickte Modules.

Noch was Technisches: Zwei Disketten sind im Paket. Das Programm ist mal wieder nicht auf HD installierbar, die langen Ladezeiten muß man hinnehmen. Dafür wird man immerhin mit einem guten Spiel entlohnt.



Urteil: 10 – GUT

Grafik:	10
Sound:	8
Ablauf:	10
Dauerspaß:	10
Humor:	10

Mit Nostalgiebonus ein waschechter Knaller

Die um die Ecke brettern

Gute Rennsimulationen gibt's wie Bier in meinem Kühlschrank. Doch fast immer dreht es sich um die Formel 1. Lernsoftwarehersteller EUROPRESS hat sich jetzt des Rallyesports angenommen.

▲ *Erbitterte Positionskämpfe auf schmalen Straßen*

RALLY

PC (386/25, VGA), **ca. 120 DM**, Hersteller: **Europress**, England, Muster von: **Hersteller**.

Für meine Verhältnisse viel zu lange mußte man auf eine ordentliche Rallyesimulation warten. Die Überraschung kam von Europress, die sich ansonsten mit einer breiten Palette von Lernsoftware auf dem Markt behaupten.

Kurz zu den Regeln des Rallyesports: Die Wagen starten zeitversetzt in die Etappen. Wer am wenigsten Zeit für die Strecke braucht, hat gewonnen. Insgesamt 35 Stages stehen bei verschiedenen Rennen in England auf dem Programm des Spiels. Die äußeren Bedingungen reichen von Sonne über Regen bis zu Schnee, von Asphalt über Waldboden bis zu Schlamm, außerdem kann man zwischen Tages- und Nachtetappen wählen. Das Ganze ist relativ einfach zu kapieren: Dem Kurs folgen und nicht allzuoft an die Wegbegrenzungen knallen. Das Ding zu spielen ist schon schwieriger. Anders als bei normalen Autorennen wird hier nämlich mit Drift gearbeitet. Wer zu lange auf dem Gas bleibt und das Lenkrad hart für eine Kurve einschlägt, wird mit schönen Drifts über das Heck belohnt. Wer den Dreh raushat, kann damit ordentlich Zeit schinden. Aber Achtung, das Material geht schnell mal den Bach runter.



▲ *Bei Regen wird das Rennen zum echten Abenteuer*

Rally ist eine tolle Fahrsimulation, die trotz ziemlich detailreicher Grafik richtig flüssig wegscrollt. Leider ist der Sound eine Zumutung. Da sollte man sich statt dessen lieber ein bißchen Hard Rock von der CD geben.



Gruß an die Sonne

Nachdem sich DYNAMIX mit "Aces Over the Pacific" einen saustarken Action-Flugi geleistet hat, scheut man sich nicht, die Story noch mal für Europa aufzuwärmen.



▲ *Eine Beförderung steht an*

ACES OVER EUROPE

PC (386/25, 1 MB EMS, VGA), **120 DM**, Hersteller: **Sierra/Dynamix**, USA, Muster von: Bomico

Schon bei "Aces Over the Pacific" konnte man ohne weiteres eine heiße Nacht mit Flugübungen verbringen, ohne daß man auch nur einmal einen Gedanken an die Uhrzeit verschwendet hätte. Jetzt hat Dynamix noch einen draufgesetzt. **Aces Over Europe** geht grafisch noch einen Schritt weiter, was sich gerade in den Luftkämpfen bemerkbar macht. Sogar die Geschwadersymbole sind jetzt zu erkennen.

Am Spielprinzip hat sich nichts geändert. Eine schmale Textleiste erinnert den kampfgierigen Piloten zum Beispiel daran, daß es einfacher wäre, mit eingezogenem Fahrwerk zu fliegen. Oder sie macht darauf aufmerksam, daß man einen Bösewicht am Heck hat, der ein paar 13-mm-Geschosse durch das Leitwerk jagen will.

Geflogen werden können jetzt außer der Campaign insgesamt 12 verschiedene Angriffsarten: Historische Missionen, Duelle mit Flieger-Assen, Geschwaderkämpfe, Säuberungsaktionen, Flugplatzverteidigung, Trainingsmissionen, Bombereskorten, Bomber abfangen, Nachschub angreifen, Bodenunterstützung und die legendäre Operation Armbrust auf die V1-Abschußbasen.

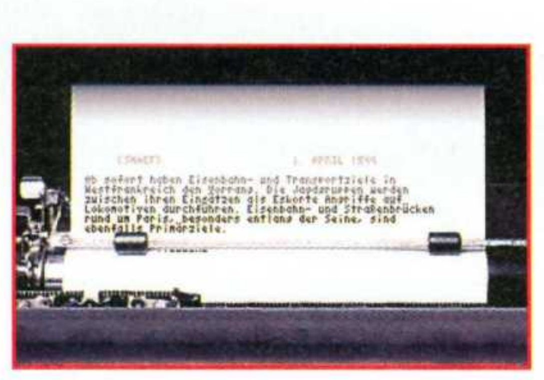


▲ *Starke Grafik: Ein deutscher Jäger schmiert gerade ab*



▲ *Ein Geschwaderkampf in "gedrehter" Bildschirmperspektive: Wer ist Freund, wer Feind? Die 90°-Drehung ist einer der speziellen Gags des Spiels*

Ein umfangreiches Optionsmenü in Sachen Realitätsnähe steht natürlich – wie beim Vorgänger – ebenfalls zur Verfügung. Je nach eingestelltem Schwierigkeitsgrad gibt's für jede Mission Punkte. Im Campaignmodus gehen ab und zu auch ein paar ganz witzige Zwischenanimationen ab. Die Steuerung ist mit einem Analogjoystick eine echte Freude. Die Regelung des Drosselventils wurde traditionsgemäß auf die Zahlentasten gelegt, was meiner Meinung nach die beste Lösung ist. Einen Großteil zum Spielspaß trägt auch der Sound bei, der bestens gelungen ist und eine echte Luft-As-Atmosphäre aufkommen läßt.



▲ *Der Nachrichtenticker klärt über die aktuelle Lage auf*

Natürlich stehen diverse Außen- und Innenaussichten zur Verfügung. In der Missionsplanung hat Dynamix noch für einen echten Hammer gesorgt. Die Bodentargets können jetzt als Luftbild aufgerufen werden, so daß keine Zweifel mehr bleiben, was nun Hangar und was Bunker ist.



▲ *Nette Zwischensequenzen bringen Erholung vom harten Fliegeralltag*

Schlußendlich bleibt vom Spiel ein durch die Bank weg guter Eindruck. Ein Flugi, der für Anfänger und Profis seine Anforderungen hat und trotz aller Realitätsnähe äußerst actionbetont bleibt. Tolles Game!





Noch mehr Igeleien



▲ Wenn Euch Fuchs und Igel Guten Tag sagen...

SONIC CHAOS

Master System, 89,95 DM, Hersteller: **Sega**, Japan, Muster von: **Sega Deutschland**.

Die heißersehnte Fortsetzung der Sonic-Saga von Sega ist da! Gleich ab damit in die Konsole...

Sonic ist der Sega-Held schlechthin. Nach dem Erfolg der ersten beiden Abenteuer war es nur eine Frage der Zeit, bis die dritte Folge kommen würde. Nun ist sie da.

Nach wie vor wird Sonic von seinem treuen Fuchs Tails begleitet. Nach wie vor muß er Ringe einsammeln, um am Leben zu bleiben. Nach wie vor ist das Game superschnell. Und nach wie vor gibt es eine Menge versteckter Gänge. Neu hinzukommen sind ein Pogo-Stick, mit dem Sonic durch die Landschaft hüpft, ein Raketenantrieb sowie die bereits vom Mega Drive her bekannten Loopings.

Das Scrolling ist superschnell und superflüssig. Das Master System schiebt farbenprächtige und wunderschön gemalte Grafiken hin und her. Der Sound ist auch nicht übel, und man verfällt schnell in einen Geschwindigkeitsrausch, der auch nicht allzuoft von lästigen Gegnern unterbrochen wird. Mit anderen Worten: Das Game ist zu leicht ausgefallen. Die einzige Herausforderung, bevor man Robotnik im letzten Level gegenübersteht – der ist allerdings eine harte Nuß! –, bietet der Badnik am Ende der zweiten Runde.



▲ ... sind lustige Abenteuer angesagt

Trotzdem ist es kein übles Game. Sonic-Freunde sollten es sich ruhig leisten. Allen, die den Igel noch nicht kennen, empfehlen wir allerdings, sich doch lieber einen der ersten beiden Teile zu holen, denn die bieten mehr Abwechslung. ■

al



ANNEHMBAR

Urteil: 8

Grafik:	10
Sound:	7
Ablauf:	8
Aufmachung:	7
Dauerspaß:	8

Nicht ganz das Niveau der Vorgänger, trotzdem ganz ordentlich

Excalibur im All

B-WING

PC (X-Wing installiert), ca. 60 DM, Hersteller: **LucasArts**, USA, Muster von: **Softgold**.

Von wegen flügellahm: Eine neue Missiondisk macht jetzt aus abgeschlafften X-Wing-Piloten richtige Supermänner.

Ein Raumschiff wie ein Schwert ▶

X-Wing mit neuem Schwung ▼



Jetzt geht der Spaß erst richtig los! Alle *X-Wing*-Helden, denen die alten Missionen nur noch Gähnattacken entlocken, werden jetzt aufs Neue herausgefordert. Der wenig sinnige Titel **B-Wing** klingt zwar eher nach tiefgefrorenen Hähnchen der zweiten Güteklasse, doch auf der HD-Disk ist so richtig heiße Action.

Und ein kleines Geschenk: Nach der Installation gibt's einen neuen Piloten im Logbuch. Er heißt "Top Ace" und ist der ultimative Fliegerheld. Er besitzt alle Auszeichnungen und die höchsten Wertungen. Mit ihm ist es möglich, jede Mission der älteren Touren in beliebiger Reihenfolge zu spielen oder sich einfach nur die animierten Zwischensequenzen anzuschauen. Aber natürlich wird nicht nur Altes neu aufgewärmt. 20 neue Missionen gibt es, davon sechs historische zum Einüben in das neue Kampfschiff. Die anderen 14 gehören zur neuen Tour, bei der sich alles um die eine Frage dreht: Schaffen es die Rebellen, eine neue Basis auf dem Eisplaneten Hoth zu errichten?

Mit Hilfe des B-Wing sollte es möglich sein, denn das ultraschwere Kampfschiff ist exzellent bewaffnet. Neben Laser- und Ionen-Kanonen zerbröseln vor allem die zwölf Protonen-Torpedos jeden Gegner zu Sternenstaub. Warum aber dieses Wunder der Technik ausgerechnet B-Wing heißen muß, wenn es doch aussieht wie das Zauberschwert Excalibur, wird für immer ein Rätsel bleiben.



Fest steht jedoch, daß sich die Kiste grandios fliegt und damit in den neuen Missionen viel Action auch für alte Hasen bringt. Aber nicht von Anfang an: Ins Cockpit kommt man erst in der zweiten Mission! Vorher muß noch der Bau der B-Wings gegen einen Angriff der Tie-Fighter verteidigt werden – und das in einem guten, alten X-Wing... ■

msu



GUT

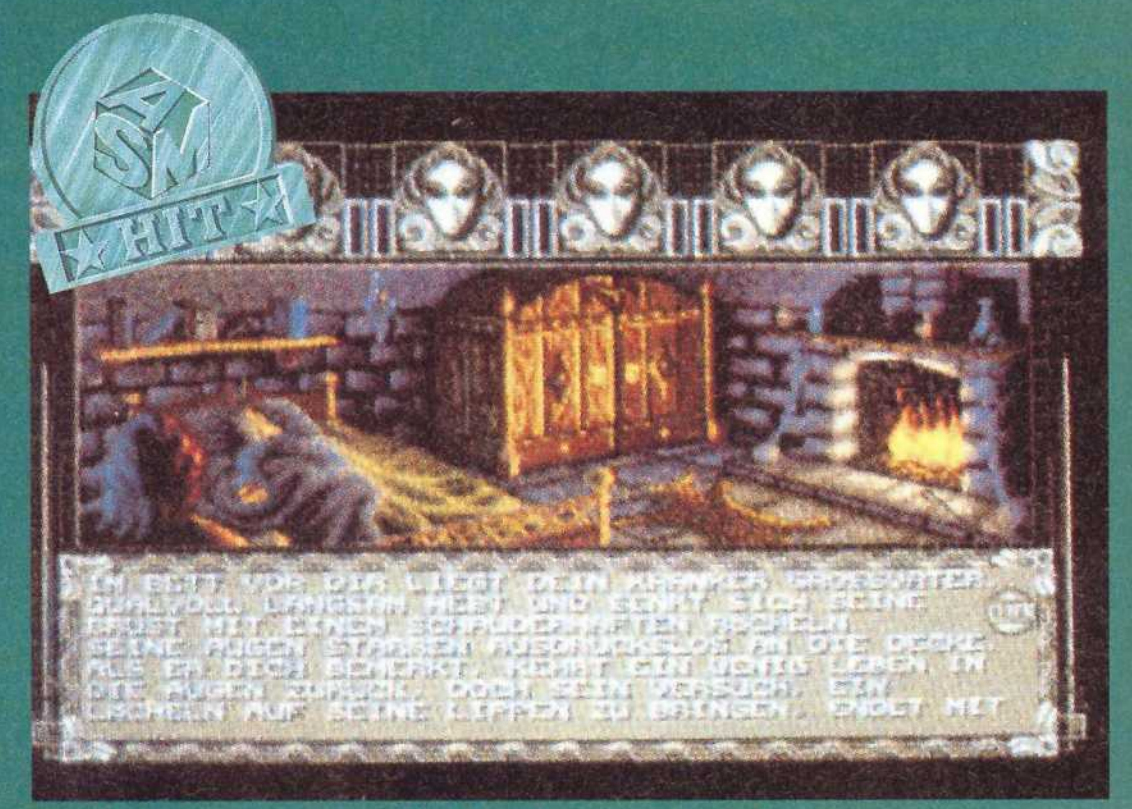
Grafik:	9
Sound:	9
Ablauf:	9
Aufmachung:	10
Preis/Leistung:	9

Eine gute Ergänzung – X-Wing bleibt spannend

AMBERMOON

PC, ca. 120 DM, Hersteller: **Thalion Software**, Muster von: **Hersteller**.

Es sollte ein Tag wie jeder andere werden auf dem Planeten Lyramion. Doch dann kommt es zur Katastrophe: Einer der in einer Umlaufbahn befindlichen Asteroiden stürzt unvermittelt ab, verwandelt alle Städte in Trümmer und stürzt die Welt in ein riesiges Chaos. So beginnt der Nachfolger von Amberstar, der den Titel AMBERMOON trägt.



▲ *Auf der Suche nach der Gefahr, die Lyramion bedroht...*

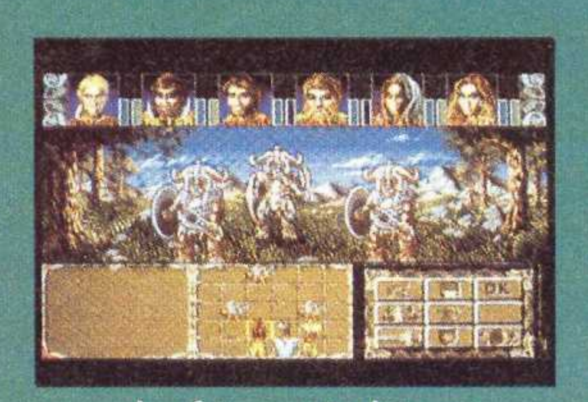
Chaos in Lyramion

Zwanzig Jahre nach den Ereignissen um Amberstar wird Lyramion zerstört. Wiederum 70 Jahre später beginnt die eigentliche Geschichte: Der Held aus dem ersten Teil liegt auf dem Sterbebett und sorgt sich um die Zukunft des Planeten. Der Versuch, Tarbos, den Gott des Chaos, aus seinem Exil auf dem Asteroiden zu befreien, hatte letztlich zum Unglück geführt und den Himmelskörper abstürzen lassen. Nun muß ein anderer die Rolle des Helden übernehmen. Da kommt der Enkel des alten Kämpen gerade recht, dessen Rolle wiederum vom Spieler übernommen wird.

Die Aufgabe ist zuerst nicht klar umrissen, nur eines ist gewiß: Neue, furchtbare Gefahren sind mit dem Einschlag des Meteoriten entstanden, denn der diente Tarbos als Wohnsitz. Die Landschaft von Lyramion hat sich grundlegend verändert. Wo vorher Ebenen waren, befinden sich jetzt tiefe Täler; sanfte Hügel haben sich in undurchdringliche Klippen verwandelt. Um den Gefahren zu trotzen, sammelt der Held fünf Freunde um sich, mit denen er zu Fuß, zu Pferd, zu Schiff oder sogar von Fabeltieren getragen durch die Gegend zieht. Dabei lernt er viele Mitbewohner des Landes kennen, erhält eine Menge Informationen und kommt seinem Ziel immer näher.



▲ *...kommt der Held der Story...*

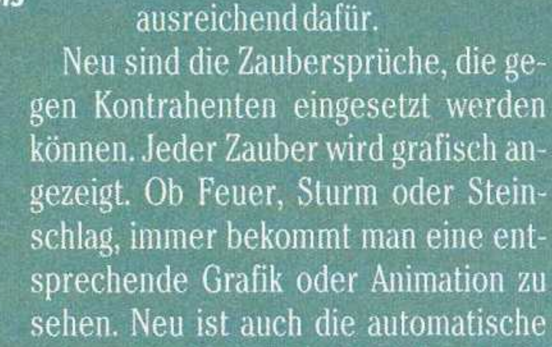


▲ *...sehr oft in arge Bedrängnis*

Um es vorwegzunehmen: Wenn die kommenden Spiele für den Amiga so sind wie Ambermoon, dann brauchen sich seine Besitzer keine Sorgen zu machen. Ambermoon ist ein Rollenspiel, das sich hinter gleichartigen Spielen auf dem PC wahrlich nicht zu verstecken braucht. Die Darstellung der Bilder und Bewegungsabläufe geschieht nicht einfach nur zweidimensional; durch Städte und Höhlensysteme bewegt man sich – dank eines neuartigen Realtime-Texturemapping – dreidimensional. Zusätzlich wird die Oberfläche Lyramions in einem zweidimensionalen Grafiksystem dargestellt. Für Kämpfe mit Feinden, denen man unterwegs begegnet, wird dann wieder ein dritter, spezieller 3D-Screen geöffnet.

Die grafischen Leckerbissen sind jedoch nur ein kleiner Teil von dem, was bei Ambermoon geboten wird: Es ist wirklich eine Rollenspielumgebung der Extraklasse. Gesteuert werden die Akteure mit der Maus, und man kann fast jede Aktion durch einfache Klicks starten. Während der Wanderschaft besichtigt der Spieler nicht nur völlig überarbeitete Dungeons, sondern wechselt auch mal in die Rolle eines "Raumfahrers". Wenigstens aber lernt man die Monde des Planeten sehr genau kennen.

Innerhalb der Dungeons werden die einzelnen Bilder nicht mehr nur gewechselt, sondern die Umgebung scrollt am Spieler vorbei. Klar, bei den "Amiga-Lights" A500 und A600 geht das Ganze schon ein wenig langsamer als bei den "Großen", aber das ist zu verschmerzen, denn das Spiel selbst entschädigt ausreichend dafür.



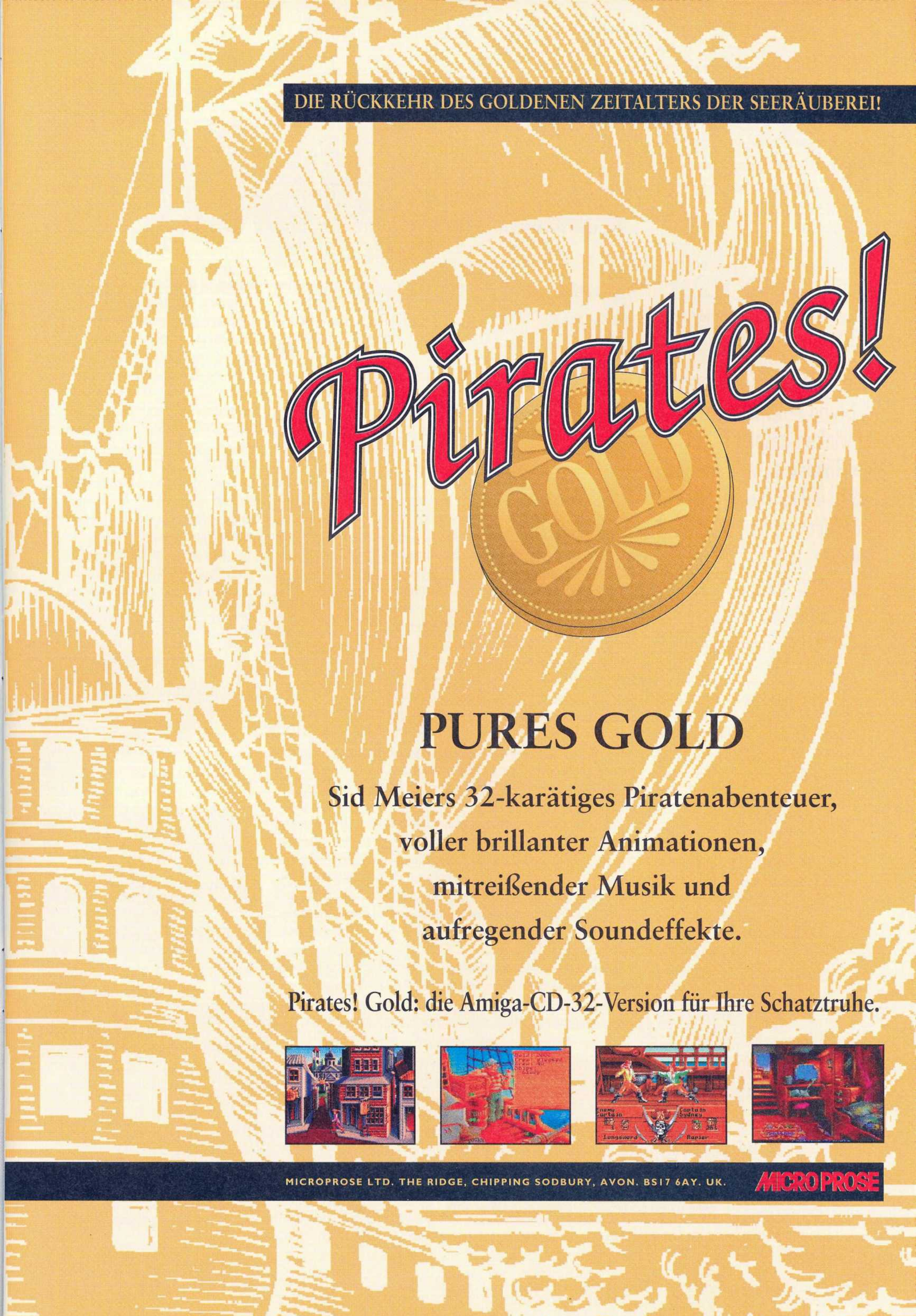
Neu sind die Zaubersprüche, die gegen Kontrahenten eingesetzt werden können. Jeder Zauber wird grafisch angezeigt. Ob Feuer, Sturm oder Steinschlag, immer bekommt man eine entsprechende Grafik oder Animation zu sehen. Neu ist auch die automatische Karte, die während des Streifzugs angelegt wird. Sie zeichnet nicht nur die zurückgelegte Wegstrecke auf, sondern benennt auch markante Punkte wie Schätze oder ähnliches.

Und es gibt noch eine weitere Besonderheit: An verschiedenen Orten sind sogenannte Teleporter zu finden. Klickt man diese an, so wechselt man per "Beam" direkt zum Ziel, ohne sich noch mal durch die Gegend wühlen zu müssen.

Ambermoon ist das tolle Ergebnis einer gut durchdachten und konsequent umgesetzten Idee. Das Spiel setzt in puncto Rollenspiel auf dem Amiga einen neuen Standard. Das mag sich jetzt hochtrabend anhören, aber Ihr könnt es getrost nachprüfen. Nicht nur die gute Story, auch die ganze Stimmung rund um das Spiel ist genial. Ich bin sonst vorsichtig mit großartigen Worten, aber Ambermoon hat mich einfach hingerissen.

Daß es auf der Festplatte installiert werden kann, bedarf wohl keiner Erklärung; neun Disketten wären auch schwer zu wechseln gewesen. Interessanterweise lief unsere Version auf allen Systemen vom A500, A1200, A3000/25 bis zum A4000/40. Es geht also, wenn man nur will. Das Spiel benötigt ca. 7 MByte Speicherplatz auf der Platte, ist also noch relativ genügsam.





DIE RÜCKKEHR DES GOLDENEN ZEITALTERS DER SEERÄUBEREI!
Pirates!
GOLD
PURES GOLD
Sid Meiers 32-karätiges Piratenabenteuer, voller brillanter Animationen, mitreißender Musik und aufregender Soundeffekte.
Pirates! Gold: die Amiga-CD-32-Version für Ihre Schatztruhe.
MICROPROSE LTD. THE RIDGE, CHIPPING SODBURY, AVON. BS17 6AY. UK.
MICROPROSE

SPEED RACER IN: THE CHALLENGE OF RACER X

PC, (386/33, 3 MB RAM, Festplatte, VGA; unterst. SoundBlaster, AdLib Gold, Roland, Pro Audio Spectrum, Joystick, Maus, Modem), **ca. 100 DM**, Hersteller: **Accolade**, England, Muster von: **Die Cassette**.

Da fliecht mir glatt das Blech wech

Kein Bock mehr auf Formula 1 Grand Prix? Lotus bis zum Abwinken gespielt? Und für die Boliden im wahren Leben noch immer keine Lizenz? Accolade fühlt sich bemüßigt, diese Lücke zu schließen, und will Deinen PC mit SPEED RACER zum Rennwagen hochpowern.

In Amerika ist die (japanische) Zeichentrickserie, auf der das Rennspiel Speed Racer basiert, schon seit geraumer Zeit ein absoluter Straßenfeger. Held des Ganzen ist Speed, ein autoverrückter Junge, der die Mieslinge dieser Welt per Autopower Mores lehren will.

Von defensiver Fahrweise kann dabei natürlich keine Rede sein! Da wird abgedrängt, wo es nur geht, und Reifen werden per Rammsporn zerfetzt. Einige der Gegner greifen zu noch unsportlicheren Mitteln und ballern mit Revolvern auf gegnerische Fahrzeuge. Feindliche Flugzeuge werfen Bomben ab. Auch die Minen, die einige Fahrzeuge ganz "zufälligerweise" verlieren, helfen nicht gerade weiter auf dem Weg zum Siegerpokal.

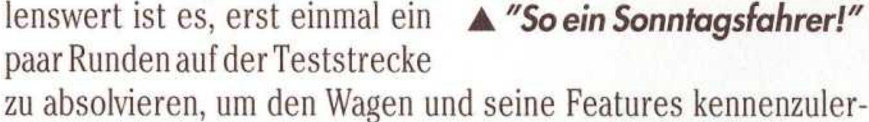
Aber der Held ist auch nicht so ganz ohne. Sein "Mach 5" ist mit tollen Extras wie Rotorsägen, Sprungfedern, Raketen oder kugelsicheren Schilden ausgerüstet. Diese diversen Zusatzausrüstungen stehen natürlich auch Dir zur Verfügung, wenn Du Dir **Speed Racer in: The Challenge of Racer X** zulegst. Allerdings nicht sofort, sondern erst, wenn Du ein paar Punkte "erfahren" hast.



▲ *Heiße Schlacht über den heißen Draht*

Die gibt es entsprechend Deiner Leistung. Je stärker Dein Herausforderer ist und je geringer die Beschädigungen an Deinem eigenen Wagen ausfallen, desto mehr Punkte kannst Du sammeln. Außerdem mußt Du in jedem Rennen zusätzlich eine kleine Aufgabe erfüllen. Ein Zifferncode ermöglicht es Dir, später mit gleicher Ausrüstung und Punktzahl wieder ins Rennen zu gehen.

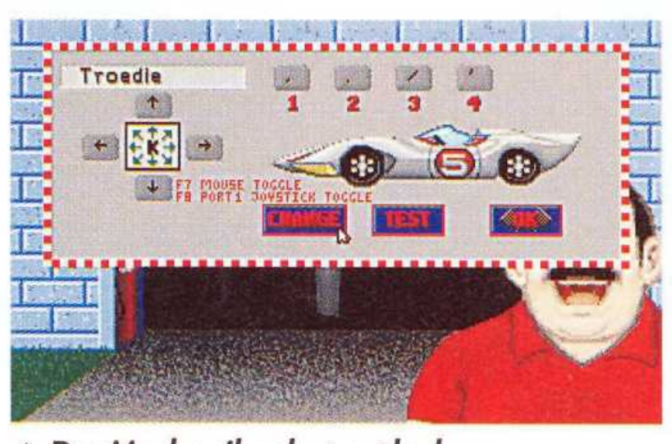
Sechs unterschiedliche Rennstrecken mit sieben Levels warten auf Dich. Auf einem Wüstenkurs kannst Du Dein Talent als rasender Rennfahrer genauso beweisen wie im Dschungel, auf Bergstrecken oder an Steilküsten. Empfehlenswert ist es, erst einmal ein paar Runden auf der Teststrecke zu absolvieren, um den Wagen und seine Features kennenzulernen.



▲ *"So ein Sonntagsfahrer!"*

Außerdem kannst Du da versuchen, Dich mit der Steuerung anzufreunden, denn die ist nicht gerade die direkteste. In brenzligen Situationen torkelst Du sonst zu Beginn auf der Piste herum wie ein Osterhase nach zu vielen Liköreiern. Falls Du den "Mach 5" nicht magst, kannst Du Dein Glück auch mit einem "Shooting Star" versuchen, der ohnehin mit viel interessanteren Features wie Hydraulik-Hämmern, Stachelbällen, Kanonen oder Spürminen ausgerüstet werden kann.

Grafisch ist das Game trotz des Zeichentrickvorbilds leider kein besonderer Genuß. Zwar kommt bei Paßfahrten oder Bergstrecken teilweise echtes 3D-Feeling auf, und die Hintergründe sind auch ganz ordentlich, was sich aber im Vordergrund und neben dem Rennwagen abspielt, ist doch ziemlich dürftig. Da hätten sich die Grafiker wirklich etwas mehr Mühe geben können (gelegentlich mal ein Elch als Zuschauer bringt's dann auch nicht mehr).



▲ *Der Mechaniker hat gut lachen*

Vor allem stimmt die Perspektive der Wagen untereinander nicht immer, und wenn sich Dein Wagen überschlägt, ist das nicht etwa eine fließende Animation, sondern ein erbärmliches Geruckel mit wenigen Zeichenphasen. Auch die Karambolagen erweisen sich als eine ziemlich öde Angelegenheit.

Eine netter Zug ist es dagegen, daß sowohl eine Zwei-Spieler-Option (mit gesplittetem Bildschirm) als auch die Möglichkeit, per Modem zu spielen, mit eingebaut wurden. Spielst Du alleine, kannst Du jedes Level direkt anwählen. Im Zwei-Spieler-Modus wird die Rennstrecke vorgegeben. Aber selbst zu zweit reißt einen das Gameplay nicht gerade vom Hocker.

Wer wissen will, wie's im Original zugeht, kann sich jetzt übrigens den Trip nach Amerika sparen. Ein Spurt zum heimischen Fernseher reicht schon. Setz Dich einfach mal am Samstagmorgen um Viertel vor elf vor die Glotze. Da zeigt Speed Racer auf RTL, was er wirklich alles drauf-hat! ■

ah

▲ *Allein im Ziel!*



Urteil: 8 — ANNEHMBAR

Grafik:	7
Sound:	8
Ablauf:	7
Anleitung:	10
Dauerspaß:	7

Der grafische Charme der Zeichentrickserie wurde leider verfehlt

SECRET OF MANA

Super NES, 159 DM, Hersteller: **Square Soft**, Japan, Muster von: **Flashpoint**.

Mana-Mangel

Daß ich so was noch erleben darf! Meine unangefochtene Nr. 1 aller Videogames, nämlich Zelda, hat Konkurrenz bekommen. SECRET OF MANA sieht auf den ersten Blick aus wie ein 1:1-Klone des Nintendo-Klassikers. Spielt man sich jedoch ein bißchen warm, so zeigt sich schnell, daß ein erster Eindruck doch ganz schön täuschen kann.

Selbst wenn Godzilla höchstpersönlich in Tokio einmarschiert wäre, nichts hätte nintendobegeisterte japanische Teenager davon abhalten können, in der Schlange vor dem Softwareladen anzustehen. DER absolute Modul-Bestseller "Seiken Densetsu 2" verkaufte sich im letzten Jahr wie warme Semmeln. Hierzulande war das Teil unter dem Namen "Holy Sword 2" bekannt und aufgrund jeder Menge kryptischer Texte nur japanischsprechenden SNES-Besitzern anzuraten.

Jetzt kommt der Top-Seller allerdings in einer englischsprachigen Version unter dem Namen **Secret of Mana** auf den europäischen Markt. Wohl dem, der eine US-Original-Konsole Hat - oder einen Fire-Adapter: Mit demläßt sich das Teil nämlich auch auf PAL-Konsolen spielen, und das sollte sich kein SNES-Fan entgehen lassen.

Helden-MANAger

Kleine Ursache, große Wirkung: Beim Spielen im Wald verläuft sich das Alter Ego des Spielers und findet ein altes, rostiges Schwert, das in einem Felsen steckt. Solche Schwerter, vor allem wenn sie nach einem rufen, läßt man am besten wo sie sind. Nicht jedoch unser junger Held. Da er dringend irgend etwas benötigt, um das Unterholz auf dem Weg nach Hause zu beseitigen, zieht er das Schwert aus dem Felsen. Daraufhin erscheint ein blendend helles Licht, und ein Erdbeben läßt schon ungefähr ahnen, daß das nicht gerade der gerissenste Zug war.



▲ *You never walk alone: Dreispieleraction mit dem Team vom Hau*

Auf dem weiteren Nachhauseweg begegnet man denn auch einer ungewohnt hohen Anzahl von Wer-Häschen und bissigen Pflanzen, die dem Spieler nach dem Leben trachten. Endlich im Dorf angelangt, erfährt man vom Dorfältesten, was Sache ist. Das vermeintlich alte, rostige Schwert war in Wirklichkeit ein Siegel, hinter dem alles Böse der Welt eingesperrt war. Mit dem Ziehen des Schwerts sind allen möglichen Monstern Tür und Tor geöffnet.

Die restlichen Dorfbewohner sind von der Tat des Helden natürlich nicht sonderlich begeistert, und zur Strafe wird er aus dem Dorf verbannt. Während dieser erste Teil des Games eigentlich nur dazu dient, die Story zu erzählen und den Level des Helden aufzubauen, geht das eigentliche Geschehen jetzt erst so richtig los.

Über einen geheimnisvollen Fremden, der sich im Dorf herumtreibt, erfährt der Held vom Wasserpalast und daß es dort eventuell weitere Infos geben könnte, wie man sich mit den Dorfbewohnern wieder gutstellt. Dazu müssen die acht verlorengegangenen Samen des Mana-Baums wiedergefunden werden. Natürlich liegen die nicht auf einem großen Haufen direkt in der Nähe, sondern sind über das ganze Land verteilt und werden von bösartigen Monstern bewacht.

In Zelda-typischer Manier bewegt sich der Held durch eine isometrische Landschaft, kämpft gegen alle möglichen Baddies, beschafft sich gegen kleinere Arbeiten neue Infos und versucht die Orientierung zu behalten. Klingt nicht so dolle innovativ? Ha, muß man erst mal gespielt haben, denn obwohl bei Secret of Mana vieles an Zelda erinnert, ist doch alles ganz anders.

ASM MEGAHIT

Teamwork

Zunächst einmal ist SOM das bunteste und grafisch schönste SNES-Modul, das mir bisher untergekommen ist. Alles wirkt viel realistischer, das Gras ist grüner, Wasser sieht wie Wasser aus, und die Endgegner sind sofort als solche zu erkennen. Dazu kommt eine völlig neue Menüsteuerung mit um die Spielfigur rotierenden Item-Ringen, die auch mitten in der Äktschn nicht den Blick auf das Spielfeld verdecken. Das Ganze ist viel straighter angelegt als Zelda und wird trotzdem nicht langweilig.

Dem Helden steht ein nahezu unerschöpflicher Vorrat an Zaubersprüchen und Waffen zur Verfügung; selbstverständlich muß er die Sache erst finden. Das Kampfsystem ist sofort zu verstehen und bietet ein großes Repertoire an Taktiken. Die Mode-7-Sequenzen sind sensationell. Man kommt in den Genuß der ruckelfrei gezoomten und rotierten Riesenkarte des Landes, wenn man gegen 50 Goldstücke einen Rundflug beim örtlichen Human-Cannonball-Travel-Service bucht oder im späteren Spielverlauf Freundschaft mit einem Flugdrachen schließen kann.

Die eigentliche Sensation ist jedoch der Multi-Player-Mode. Zwei zusätzliche Spieler können über einen Multi-Tab-Adapter an der Rangelei teilnehmen. Jawohl, richtig gelesen, bis zu drei Spielern können gleichzeitig, jeder mit einem eigenen Pad, eine Party bilden und Mana-Samen suchen. Jeder der Spieler hat sein eigenes Inventory und eigene Fähigkeiten. Da kommt Freude auf!

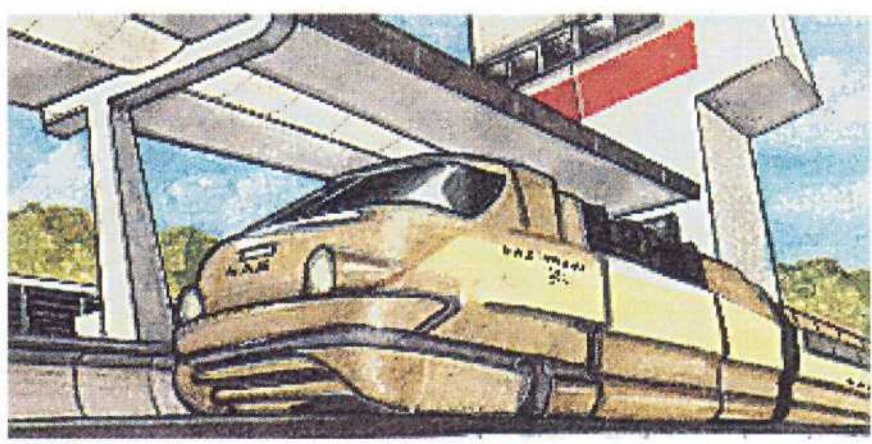
Daß der Sound ebenso stimmig ist und auch nach stundenlangem Spielen noch nicht auf den Keks geht, rundet das Ganze noch ab – wie eine Kirsche auf der Sahnetorte. Secret of Mana ist Pflichtprogramm für alle Adventurefreaks. Wann kommt bloß endlich einedeutsche Version?

Urteil: 12 — SEHR GUT

Grafik:	12
Sound:	12
Ablauf:	12
Idee:	11
Umsetzung:	12

Wow, was für ein Game! Sieht ganz so aus, als müßte ich meine Top 5 neu ordnen

Mehr als Geld und Zinsen



▲ *Das Prunkstück unter den Triebwagen: eine moderne E-Lok*

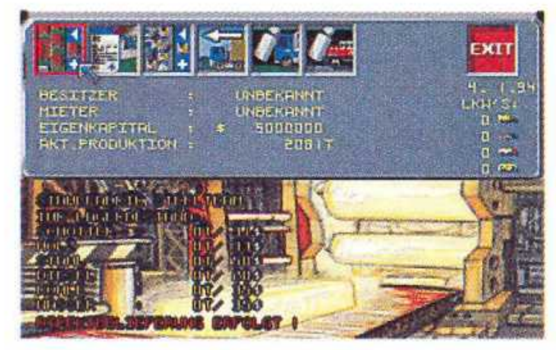
RAILWAY CHALLENGE

PC (AT, VGA, unterst. Sound-Blaster, AdLib, Roland), **ca. 80 DM**, Hersteller: **Sunflowers/Bomico**, Muster von: **Hersteller**.

Den "Sim"-Experten von Maxis wird am Leder geflickt: Eine deutsche Simulation schickte sich an, Railroad Tycoon und Sim City zu kreuzen – als Rennspiel.

Öfter mal was Neues an der Simulatoren-Front: Nachdem die gängigen Wirtschafts- und "Life"-Simulationen bis hin zur Verwaltung von Ameisenhügeln schon so ziemlich alles verwurstet haben, braucht das Genre frischen Wind.

Den bekommt es jetzt auch, und das sogar aus deutschen Landen. **Sunflowers** heißt der vielversprechende Hersteller, der sich Innovation auf die Fahnen geschrieben hat. Mit *Aufschwung Ost* hatte man den Sprung in die Spitzenklasse geschafft, mit **Railway Challenge** sollen nun weitere Lorbeeren geerntet werden.



▲ *Flüssiges Gold: Im hauseigenen Stahlwerk wird das Material für Schiene und Zug gewonnen*

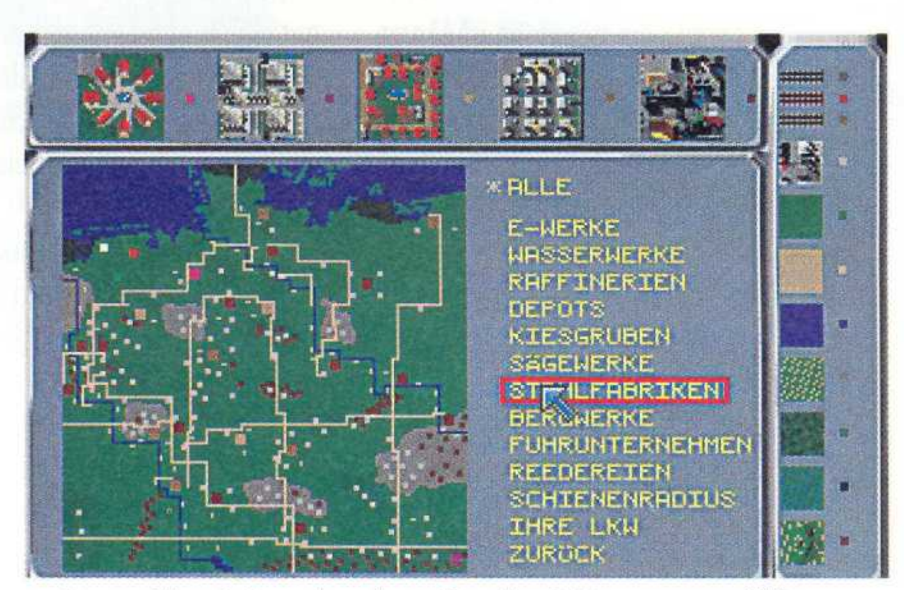
Das Konzept des Spiels macht jedenfalls Lust auf mehr: Im Wettstreit mit zwei anderen Bahnbau-Gesellschaften muß man als Spieler eine Schienenstrecke bis zum vorgegebenen Endpunkt basteln. Ist das innerhalb des Zeitrahmens gelungen und auch eine schicke Lok samt Waggons entwickelt, wird ein Rennen bis zur Zielstation gefahren. Vorausgesetzt natürlich, daß mindestens ein weiterer Konkurrent das Zeitlimit halten konnte.

Das Rennen selbst ist aber nur der Schlußpunkt des Geschehens. Vorher ist gutes Management gefragt – und das nicht nur im Schienenbau. Viel wichtiger noch als eine kurze Strecke bis zum Ziel sind die Vorarbeiten. Will heißen: Von der Energieerzeugung für den Triebwagen über die Stahlerzeugung für die Schienen bis hin zum Fuhrpark für den Transport ist alles in eigener Hand. Außerdem müssen Technologien entwickelt werden. Die Strategie ist dabei abhängig von der Wahl des Triebwagens. Wenn also die gute, alte Dampflok das Rennen machen soll, braucht man natürlich ein Sägewerk. Soll es dagegen die E-Lok sein, muß ein Stromkraftwerk her.

Da heißt es kaufen, kaufen, kaufen! Von den drei bis fünf Millionen Dollar zu Spielbeginn geht gleich 'ne Menge für all die Fabriken und Speditionen drauf, die das Zeug herstellen und an den Startbahnhof schaffen sollen. Per Mauszeiger wird auf dem Spielfeld zwischen den Besitztümern hin- und hergewechselt, werden überschüssige Kapazitäten (z.B. Strom) verkauft, Fahrrouten festgelegt und der Schienenbau vorangetrieben. Vorsicht ist angeraten, denn die Konkurrenz schläft nicht! Ganz fix sind Stahlwerke und andere begehrte Objekte schon verkauft. Wer dann noch Eigentümer werden will, muß bei den Verkaufsverhandlungen tief in die Tasche greifen.

So weit, so gut. Was Railway Challenge jetzt ein bisserl schwierig macht, ist weniger die Spieltaktik – die ist ja relativ einfach. Vielmehr sorgt das unübersichtliche Spielfeld mit seinem anliegenden Icon-Wald für Verwirrung. Zu ähnlich sind sich die Objekte auf dem Spielfeld und die Steuersymbole, als daß man sofort mit ihnen zurechtkäme. Warum gibt's keine Infoleiste wie bei jedem x-beliebigen Textverarbeitungsprogramm? Das hätte das Ganze erheblich erleichtert. Ebenso unverständlich: das Ruckel-Zuckel-Scrolling, daß auch nur dann funktioniert, wenn die linke Maustaste gedrückt ist. Warum gibt es hier kein flüssiges, automatisches Scrolling, wenn der Mauszeiger den Bildschirmrand erreicht – siehe *Sim City*?

Schade drum, schade auch um die gute Spielidee. Für eine epische Entwicklung des Unternehmens ist ja keine Zeit, denn der Zeitpunkt des Rennens naht unaufhörlich. Das mag die relativ "kleinen" Spielfelder erklären, nicht aber das simple Finanz-Management. Geld ist nämlich immer da, und die Gewinne fließen früh. Da hilft es wenig, wenn hier und da mal ein Streik ausbricht oder eine der Städte finanzielle Unterstützung braucht. Sooo große Schwierigkeiten macht das dann auch nicht mehr.



▲ *Deutschland einmal anders: Nur das Schienennetz zählt*

Interessant bleibt das Spiel aber durch seine fixe Spielweise. Schnelle Entscheidungen sind gefragt, optimiertes Handeln ist die Grundlage des Erfolgs. So kommen die auf ihre Kosten, die endlich mal ein actionreiches Management-Spiel wollen und dabei das Schlachten-Getümmel lieben – genau das bietet nämlich der Streckenbau. Für die anderen Sim-Fans ist das Game wohl eine Schienenspur zu simpel. ■

msu





▲ *Der Verteidigungsplan muß wohl auf der Toilette entstanden sein*

Machen wir mal ein Ratespiel! Es fliegt ziemlich träge hierhin und dorthin – und wenn ein Asteroid den Weg kreuzt, macht das Raumschiff "Peng" – was ist das? Richtig geraten, ein Oldie, wenn auch in neuen Kleidern!

STARDUST

Amiga, **49,95 DM**, Hersteller: **Bloodhouse**, Finnland, Muster von: **Selling Points**.

Keiner rempelt feiner

Ich weiß wirklich nicht, wie viele Versionen ich von diesem Spiel schon gesehen habe, ich weiß aber noch den Namen der Ur-Version: Asteroids. Das muß noch auf dem C64 gewesen sein, als mir dieses Ballerspielchen das erste Mal unter den Joystick geriet.

Dank **Stardust** von Selling Points für den Amiga darf ich mal wieder. Das Thema hat sich kaum geändert: Armer kleiner Held in minimal ausgerüstetem Raumschiff (die NASA würde unter solchen Bedingungen nicht mal eine Zuchtratte in den Raum schießen...) sieht sich nicht nur der unzuverlässigen Technik gegenüber, sondern auch noch irgendwelchen Invasoren (die allesamt viiiiel besser ausgerüstet sind) und wild im Raum treibenden Asteroiden und Gesteinsbrocken.

Auf einem festen Hintergrund-Screen kurvt man nun also durch die Gegend und versucht alles abzuschießen, was im Weg ist. Na ja, unser kleiner Held besitzt in seinem Raumschiff eine kleine Bordkanone, mit der er zumindest die meisten "Suchlinge" zerpulvert (Findlinge paßt nicht, die wollen nicht gefunden werden. Aber die suchen immer den Kontakt zum Raumer...). Leider zertrümmert die Kanone einen großen Asteroiden in zwei kleinere, bis der Weltraum nicht mehr aus unendlichen Weiten, sondern aus unsäglich vielen Trümmern besteht. Und die Alienschiffe tauchen immer dann auf, wenn es sowieso schon voll wie im Chinarestaurant in Bad Hersfeld ist.

Kurz und gut – die Aufgabe ist: Alles wegballern, was an Asteroiden herumfliegt! Und alles wegballern, was an Alien-Schiffen herumfliegt. Wenn man Glück hat, dann werden nach der völligen Zerbröselung der Planetentrümmer Extras freigesetzt. Die muß man flugs einsammeln, weil sie sich im Lauf der Zeit (das geht sehr schnell) in jeweils andere Gimmicks verwandeln. Das fängt an bei Extraleben, geht über volle Energie, eine große Bombe, Waffe nachladen, eine Smart-Bomb, eine schnellere Steuerung des Schiffes, Schutzschilde bis hin zu Bonuspunkten, die zwar nicht helfen, aber den Highscore hochtreiben.

Die Steuerung ist übrigens das Gemeinste am Schiff. Das Teil reagiert wie im wirklichen Weltraum, und erst mal muß Umkehrschub gegeben werden, bevor man wenden kann. Man hetzt also hinter den Extras her, um wenigstens die Punkte zu erwischen, bevor sich die Dinger in Luft auflösen. Und man versucht, irgendwie ganz zu bleiben.

Netterweise darf man auch noch gegen die Zeit antreten. Schafft man den Level nicht in der angegebenen Zeitspanne, taucht ein großes Alien-Schiff auf und sendet lauter liebe kleine Alien-Schiffe in die Gegend. Ergebnis: Der Weltraum entwickelt sich zum Busbahnhof, Montag morgens um acht. Daß man da keine Überlebenschance hat (ich meine jetzt das Spiel, nicht den Busbahnhof!), dürfte wohl klar sein.



▲ *Was sich am Anfang noch ruhig entwickelt...*

▲ *...wird nach Ablauf der Zeit zum Debakel*

Insgesamt 30 Levels sind auf diese Weise zu durchstehen. Sie sind zu fünf Hauptlevels mit je sechs Einsatzgebieten zusammengelegt worden. Hat man einen Hauptlevel geschafft, geht es durch einen Tunnel zum nächsten, wobei man im Tunnel noch mal Extras einsammeln darf. Außerdem gibt es Spezialmissionen, die ebenfalls einiges Können verlangen.

Um die direkte Zerstörung zu vermeiden, besitzt der Raumer ein Schutzschild. Durch Zurückziehen des Joysticks und Drücken des Feuerknopfs wird der "Shield" eingeschaltet und zerstört alle das Schiff berührende Gegenstände. Leider gehen die Energien des Schiffes dadurch flöten, und man braucht das Energie-Gimmick.

Die Asteroiden ("Meteoriten" steht im Handbuch, ich bleibe lieber bei Asteroiden) unterscheiden sich farblich. Je "wertvoller" die Farbe, desto mehr Schüsse werden gebraucht, um das gute Stück zu zerkleinern: Grau – ein Schuß, blau – zwei Schüsse, rot – drei Schüsse, gold – vier Schüsse. In einem Menü kann eingestellt werden, wie viele Mini-Raumer man in den Kampf schicken will: drei, fünf oder sieben.

Ein kleiner Hinweis für A1200-Besitzer: Seltsamerweise lief das Spiel in der uns vorliegenden Version mit einer 120-MB-Platte im 3,5-Zoll-Format gar nicht, bei einer Platte mit 60 MB im 2,5-Zoll-Format nur mit ausgeschaltetem Prozessor-Cache (Im Boot-Menü des A1200 – nach dem Reset beide Maustasten gedrückt halten!). Auf einer A1200/HD40-Version dagegen klappte es einwandfrei. Man kann Stardust allerdings nicht auf HD installieren, die drei Disketten müssen gewechselt werden. Immerhin werden alle Laufwerke erkannt, und die Ladezeiten halten sich auch in Grenzen.





CYBERPUNKS

Amiga (alle Modelle), **ca. 80 DM**, Hersteller: **Core Design**, England, Muster von: **Hersteller**.



Drei Punks auf Wanderschaft: Als Gesellen einer Elite-Einheit räumen sie auf mit dem Alien-Gesocks und hacken sich lustvoll durch die Terminals der Cyberzone.

Hammer und Sichel



▲ *Wie damals am OK-Corral*

Modewörter führen ein seltsames Eigenleben. Einmal populär, werden sie nur zu schnell zum sinnentleerten Gummi-Begriff. Was ist z.B. schon "Multimedia"? Etwa die Fähigkeit, gleichzeitig fernzusehen und die ASM zu lesen? Oder was versteht man bloß unter diesem ganzen Cyberkram? Klingt wie Drogen plus "Virtual Reality". Und jetzt auch noch die **Cyberpunks** – ächz!

Immerhin: **Core Design** hat sich bei dem Namen was gedacht. Schließlich spielen drei Punks mit akkuratem Sichel-Haarschnitt die Hauptrolle in diesem Actionspiel aus der Welt von übermorgen. Düster sieht es dort aus, denn Aliens machen den Menschen schwer zu schaffen und terrorisieren den weiten Weltenraum. Abhilfe schafft da nur noch die exzentrische "Cyberstaffel" mit ihren Rambo-Punks. Die sind zwar nicht auf Drogen, sehen aber so aus.

Doch trotz des Outfits haben die Jungs richtig was auf dem Kasten. Vom Spieler als Dreierstaffel geführt, können sie eine Fülle von High-Tech-Gegenständen anwenden. Sollte gar ein Computer-Terminal in einem der Labyrinthgänge versteckt sein, loggen sie sich ganz fix ein und können dann mit den aufgesammelten Disketten Zugang zu Geheiminformationen, Karten, Gegenständen oder gar allen verschlossenen Türen bekommen.

Gerade die letzte Option ist in der Regel Gold wert, denn in den je drei bis vier Levels einer Mission wimmelt es nur so von bockigen Türöffnern und Energiesperren. Wer die alle einzeln aufmachen will, braucht die jeweils passende Keycard – und Nerven. Denn die Schlüssel sind nicht nur in den Gängen versteckt, sondern werden auch von den Aliens rumgeschleppt. Aber wo bloß? Wer da lange rumsucht und sich stundenlang mit den Viechern duelliert, wird nicht nur angenervt, sondern auch bestraft: Nur ganze 1000 Sekunden gewährt das Programm für die Lösung einer ganzen Mission, und die sind schnell vorbei.

Das Zeitlimit ist ein echtes Manko. Viel zu knapp bemessen, macht es "Cyberpunks" zum Glücksspiel. Zum Erkunden bleibt nicht viel Zeit. Wer den Level-Teleport nicht frühzeitig findet (und um mehr geht's eh nicht), kann den Löffel gleich freiwillig abgeben. Und in den letzten beiden der fünf Missionen reicht die Zeit nicht einmal für die zwei ersten Levels, sind doch die Spielfelder dort ziemlich komplex.

Da fragt man sich doch, wo bei **Cyberpunks** der Reiz bleibt. Als reines Actionspiel ist es nicht geeignet, weil es viel zu hektisch ist und keinen linearen Spielablauf hat. Als Strategiespiel taugt es aber auch nicht, denn wo bleibt bei der Glückssuche nach Gegenständen der Grips-Appeal? Und wer meint, daß die Grafik Appetit auf mehr macht, muß sich mit ein paar lieblosen Mauerblümchen begnügen. Wenigstens ist der Sound rockig genug, um ein bißchen Spannung hervorzurufen. Aber sonst? Eine Sichel allein macht schließlich noch keinen Hammer! ■

msu

▲ *Leningrad Cyberpunks go to next level*

◄ *Lost Cyberpunks? Die Wikinger kamen besser!*



Erinnert Ihr Euch an die Teenage Mutant Hero Turtles? In einem neuen Prügelabenteuer hauen sie mal wieder ordentlich auf den Putz.

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES – TOURNAMENT

Mega Drive, ca. **120 DM**, geplant für: **Super NES, NES**, Hersteller: **Konami**, Japan, Muster von: **Konami Deutschland**.



▲ *Wo bleibt die ADAC-Pannenhilfe?*



▲ *Auf in den Kampf*

Keilende Kröten



Mit Mortal Kombat und Streetfighter II gehören zwei klassische Kampfsportspiele zu den augenblicklichen Rennern. Auf diesen Zug springt nun Konami mit der neuesten Episode der jugendlichen Mutantenschildkröten auf. Aggressive Musik fetzt aus den Lautsprechern. Sprache blubbert dazu. Starke Sprites reduzieren einander kräftig die Energieleisten. Alle vier Turtles sind sowieso da, dazu kommen die anderen Helden der Serie, natürlich inklusive April O'Neil, die im feschen Minirock kämpft. Alle haben unterschiedliche Angriffstechniken, und je nachdem, auf welchem Planeten die Kampfarena steht, ändern sich Musik und Hintergrundgrafik. Turniermodus, 2-Spieler-Option, usw. – an alles wurde gedacht. Warum fehlt also der Hit-Stern? Miese Programmierung oder zu wenig Originalität sind dem Game nicht anzulasten. Die neuen Turtles haben ein ganz anderes Manko: Sie sind schwer,


▲ *Kneifen gilt nicht!*

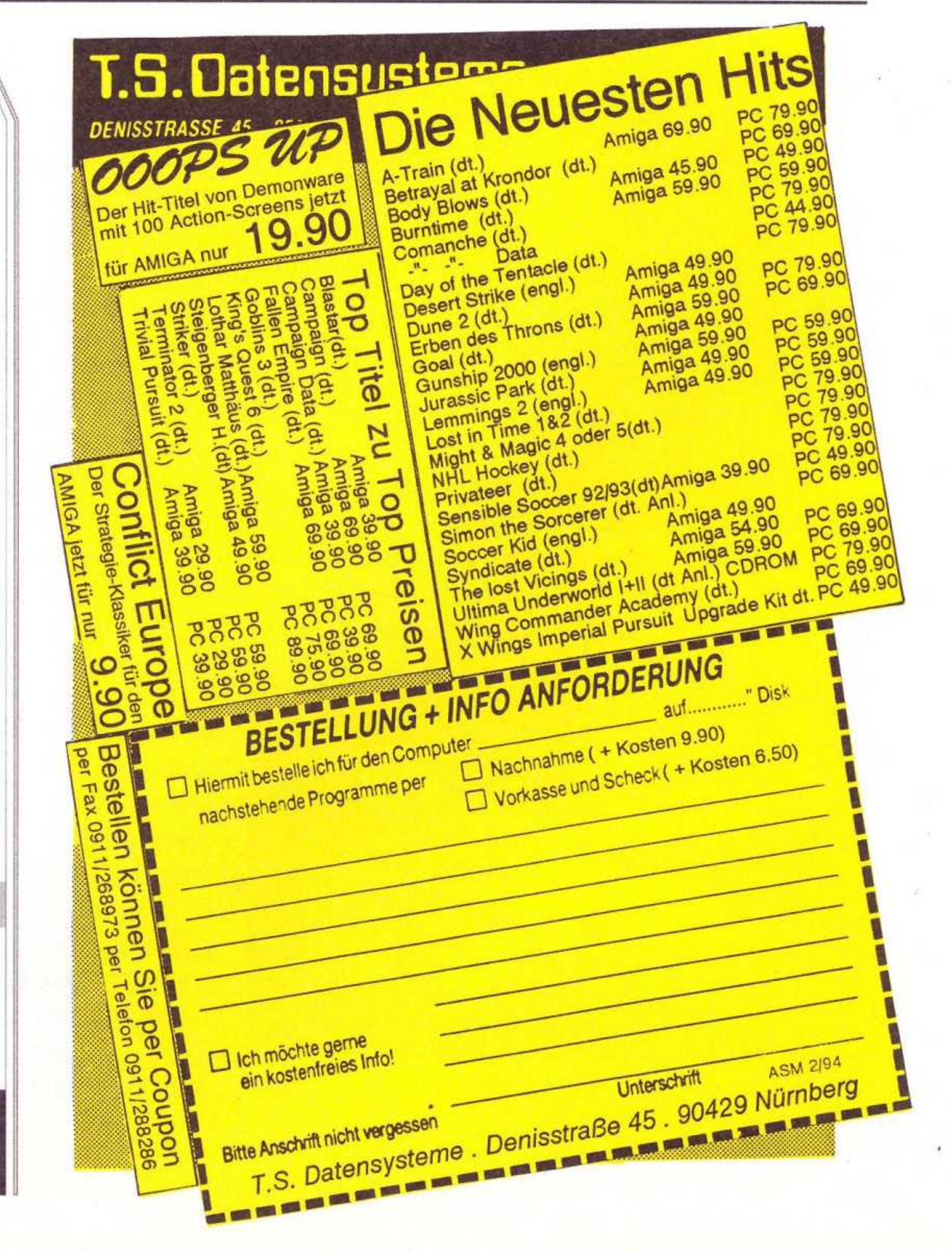
viel zu schwer, um ehrlich zu sein. Ich hab' nun wirklich schon massig mutige Mutanten massiert, und die meisten sahen sehr schnell Sterne. Hier jedoch waren die Kämpfe nach wenigen Sekunden vorbei. Ehe man sich versieht, jubelt der Gegner. Es hat rund eine Stunde gedauert, bis einmal einer flach lag. Und das hat sich auch nicht so schnell wiederholt. ■

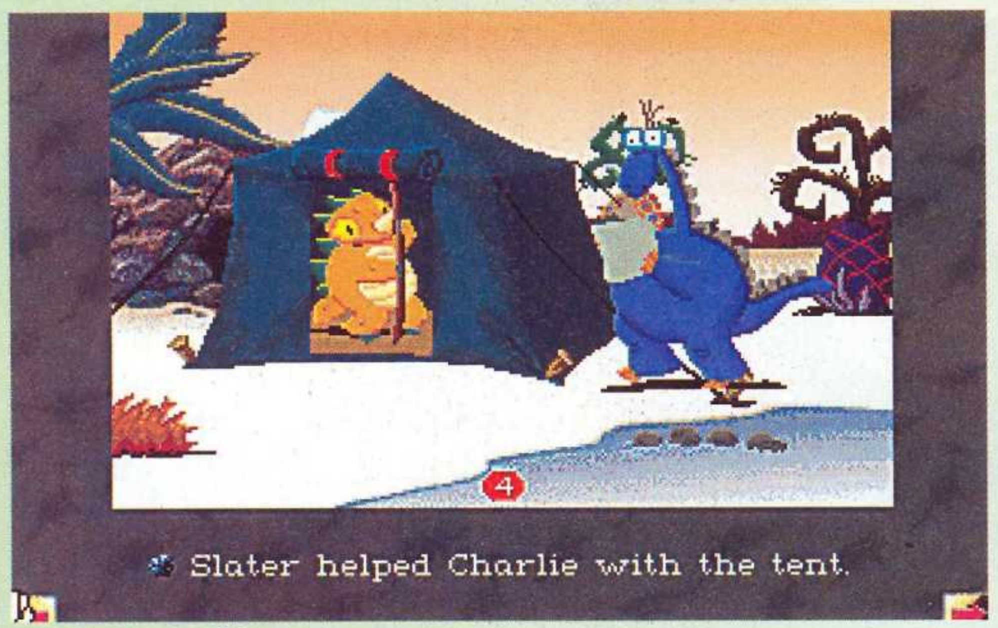
al

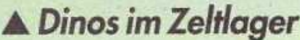
ASM Urteil: 8 — ANNEHMBAR

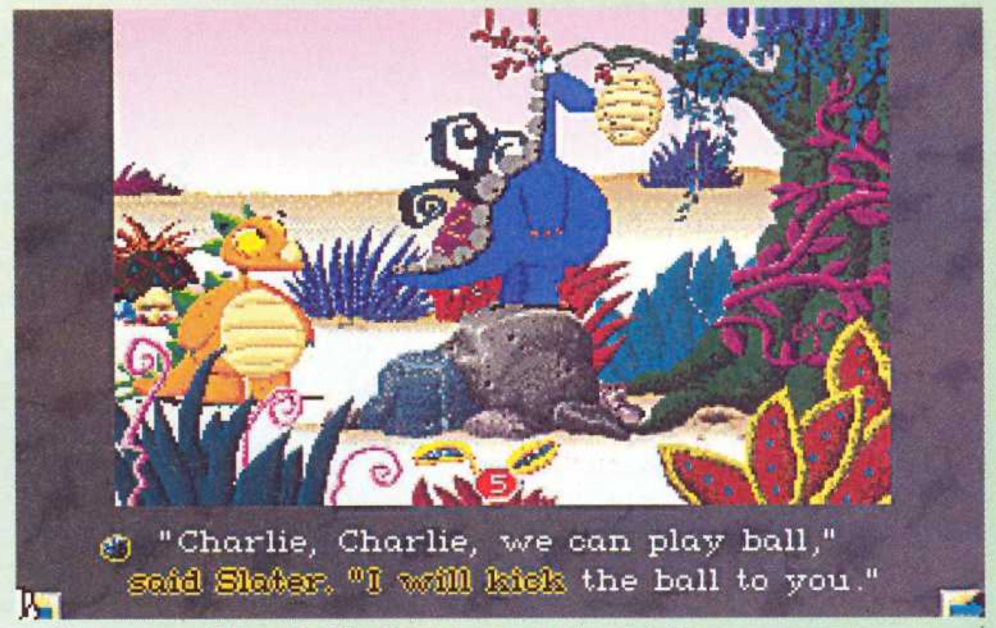
Grafik:	10
Sound:	11
Ablauf:	2
Atmosphäre:	9
Dauerspaß:	4

Könnte ein tolles Spiel sein, ist aber entmutigend schwer






▲ *Dinos im Zeltlager*



▲ *Keine gute Idee: Fußballspielen mit einem Wespennest*

Vorsintflutlich

SLATER AND CHARLIE GO CAMPING

PC (286/16, 640 KB RAM, EGA, Festplatte; unterst. Maus, AdLib, SoundBlaster, Pro Audio Spectrum, Sound Source, Roland, General Midi; unter Windows 386/16, 2 MB RAM), **ca. 110 DM**, Hersteller: **Sierra On-Line**, USA, Muster von: **Hersteller**.

Saurier sind "in". Das wissen wir inzwischen alle. Daß sich eine Menge Leute an diese Modewelle dranhängen, wissen wir inzwischen auch. Die meisten dieser Produkte sind ziemlich schlecht. So auch leider dieses Programm.

Die Idee für **Slater and Charlie Go Camping** ist eigentlich ganz lustig. In Form eines animierten Bilderbuchs wird die Geschichte von zwei kleinen Sauriern erzählt, die einen Campingausflug machen wollen. Die Schwierigkeiten beim Packen (Slater packt das wieder aus, was Charlie gerade eingepackt hat) werden ebenso gezeigt wie die Abenteuer auf der Campingtour selbst: Wenn man mit dem Photoapparat ein Bild machen will und dabei nicht aufpaßt, wo man hintritt, kann das schon mal zu einem Absturz führen. Bringt man im Gebirge einen Fels ins Rollen, ist man sehr schnell platt. Und ein Wespennest als Fußball zu mißbrauchen, geht natürlich ebenso schief wie ein Kopfsprung in unbekanntes Gewässer.

Die Geschichte wird in zwölf Bildern erzählt, nett untermalt von harmloser Dudelmusik. Du kannst Dir die Story komplett – auf englisch – vorlesen lassen, wobei das Programm selbständig weiterblättert. Oder Du fängst selbst bei Seite eins oder Deinem Lieblingsbild an und hast dann die Möglichkeit, alle Gegenstände (und natürlich auch Slater und Charlie) in den einzelnen Bildern anzuklicken. Das löst recht witzige Aktionen und Animationen aus, in denen fast immer irgendwelche bunten kleinen Dinos ihre Faxen treiben. Auch die Wörter des geschriebenen englischen Texts am unteren Bildrand kannst Du einzeln anklicken. Von der glasklaren Sprachausgabe werden sie Dir dann einzeln vorgesagt. Auf englisch, klar.

Damit wären wir auch schon beim ersten Problempunkt angekommen. Das Spiel wendet sich ganz offensichtlich an jüngere und jüngste Kinder – laut Packung ab drei Jahren –, die zumeist (wenigstens in Deutschland) nicht gerade fließend Englisch sprechen und infolgedessen trotz einfachster Mausbedienung mit dem Programm nur bedingt etwas anfangen können. Wenn Du schon Englisch in der Schule lernst, kannst Du damit ein bißchen die Aussprache üben, aber das wär's auch schon. Die Aktionen sind Dir dann unter Garantie zu kindlich. Ob eine deutsche Version geplant ist, war leider nicht festzustellen. Aber selbst wenn es eine übersetzte Version gäbe, wäre das Game immer noch kein Hit, denn die Grafik ist einfach zum Weinen. Entweder haben sich die Jungs von Sierra hier einen Schnellschuß erlaubt, um eben noch auf besagter Dino-Welle mitzureiten, oder aber das Spiel ist schon etwas älteren Datums und wurde jetzt mal wieder aus der großen Lagerkiste rausgekramt: Die Grafiken sind jedenfalls vorsintflutlich, was Farben und Details angeht. Oftmals ist kaum zu erkennen, was da auf dem Bildschirm eigentlich abgehen soll. Da tut man besser, sich das beigelegte kleine Bilderbuch anzusehen, wo dieselben Bilder in gigantisch besserer Qualität zu bewundern sind. Nur dann halt ohne Animationen. Da sind die ähnlich aufgebauten "Living Books" von Brøderbund schon ein anderes Kaliber, zumal sie auch spielerisch mehr enthalten. ■

ah

▲ *Auf den Spuren von Luis Trenker*

Urteil: 5 — MANGELHAFT

Kategorie	Wertung
Grafik:	6
Sound:	8
Ablauf:	9
Atmosphäre:	8
Humor:	10

Leider nur in englisch, deshalb in Deutschland ohne echte Zielgruppe

RADTOUR IN DER BRETAGNE

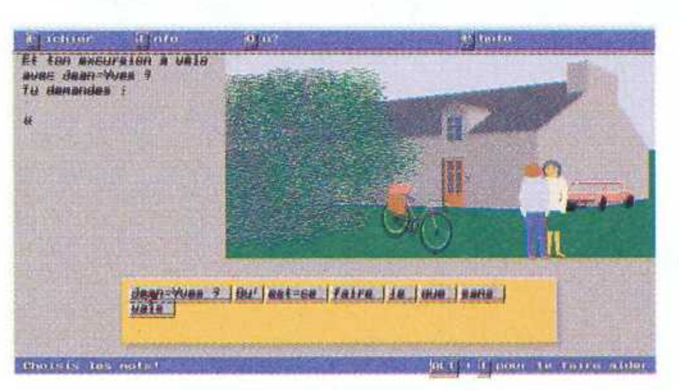
PC, **68 DM**, Hersteller: **Ernst-Klett-Verlag**, 70178 Stuttgart, Muster von: **Hersteller**.

Parlez-vous francais?

Wenn die Schulbuchexperten vom Verlag Klett eine Lernsoftware auf den Markt bringen, dann sollte das etwas Besonderes werden, oder?



Alles beginnt damit, daß Du Dich auf einem Bahnhof im französischen Städtchen Lamballe wiederfindest. Doch Dein Brieffreund, der Dich abholen wollte, ist nicht da... Den weiteren Verlauf der Geschichte bestimmst Du nun im wesentlichen selbst, indem Du jeweils eine von verschiedenen Handlungen auswählst. So lernst Du nach und nach die ganze Bretagne kennen, die von Hinkelsteinen bis zum sonnigen Sandstrand einiges zu bieten hat. Eines vorweg: Die Grafik des Programms treibt einem 486er dank übergroßer Schlichtheit die Schamröte ins Gesicht. Drei Schwierigkeitsgrade stehen zur Verfügung. Sie wenden sich an Schüler des dritten Lernjahrs Französisch in der Realschule und, dem Gymnasium sowie des vierten Lernjahrs am Gymnasium. Der Wortschatz der Beschreibungen und die Schwierigkeit der Grammatikübungen sind auf dieses Niveau abgestimmt.



▲ *Und wo sind die Hinkelsteine?*

Für neue Vokabeln kann das Programm französische Definitionen und deutsche Übersetzungen ausspucken. Ob alles verstanden worden ist, prüft der Computer ab, indem es im Verlauf der Geschichte zu konkreten Handlungen auffordert. So muß man z.B. in der Telefonzelle die Karte einlegen und die Klappe schließen. Haariger – zumindest für mich, dessen letzte Französisch-Stunde schon eine Weile zurückliegt – wird es, wenn das Programm einen Satz in der Präsensform vorgibt, der in eine andere Tempusform übertragen werden muß. Die Hilfestellungen sind jedoch gut.

Andere Lektionen bestehen aus Satzbauübungen oder Kreuzworträtseln, die allesamt geschickt in die Story integriert worden sind. Vom Lerneffekt her überzeugt das Programm also, und die Motivation ist hoch, weil man erleben will, wie die Story weitergeht.

Trotzdem: Der Kauf des Programms sollte gut überlegt werden. Vielleicht ist es besser, den Französisch-Lehrer darauf hinzuweisen. Kauft die Schule es für den Unterricht, spart Ihr das Geld und habt den Spaß umsonst. ■

al

Urteil: 9 — GUT

Grafik:	8
Sound:	7
Ablauf:	7
Aufmachung:	8
Preis/Leistung:	9

Nette Abwechslung zum herkömmlichen Vokabelpauken

Der Pinball ist bunt

EPIC PINBALL

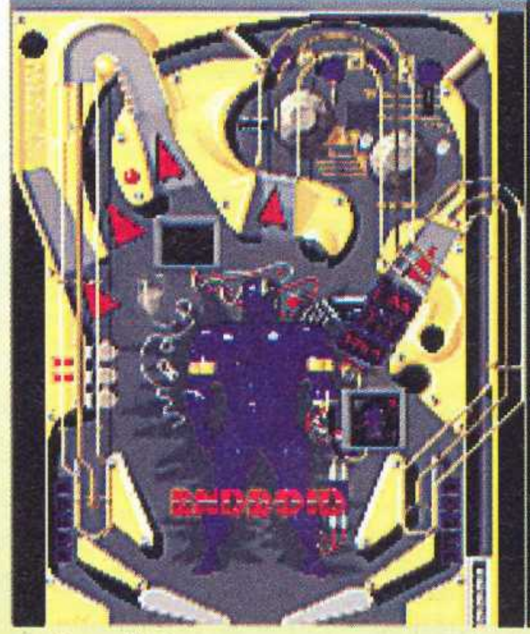
PC (386, VGA, Festplatte, unterst. SoundBlaster), Registrierung: **59 DM**, Hersteller: **Epic Megagames**, USA, Muster von: **CDV**.

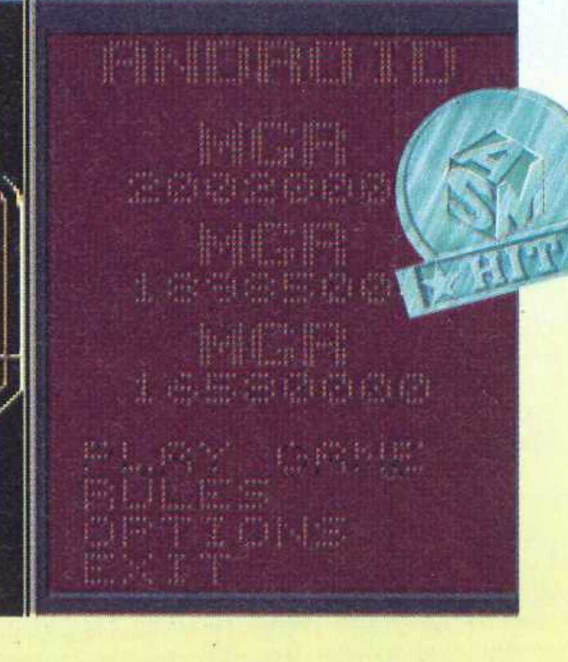
Epic MegaGames hat schon immer versucht, alles besser zu machen als die anderen. Nach dem Motto "Was die können, das können wir schon lange" schickten sie zuerst "Jill of the Jungle" los. Diese Dame trat (mit) Commander Keen in den Wettstreit. Jetzt versucht die amerikanische Shareware-schmiede, Pinball Dreams den Garaus zu machen.

Eine neue Flippersimulation aus dem Hause Epic Megagames bietet dieselbe komfortable Steuerung, die Ihr schon von 21st Centurys Pinball Dreams kennt. Auch die Grafik kann mit dem Konkurrenten mithalten, das Scrolling ist allererste Sahne und mit einem 386/33 schon wieder so schnell, daß man im Hauptmenü "FAST PC" anklicken muß, um dem Ball noch folgen zu können.

Der Sound läßt ebenfalls nichts zu wünschen übrig und untermalt das Spielgeschehen, ohne zu nerven. Mitmachen können bis zu vier Spieler, die sich aber nicht allzu aggressiv verhalten sollten, denn im Gegensatz zu Pinball Dreams sind die Flipper dieses Spiels Schlägen gegenüber sehr empfindlich und lassen schon nach ein bis zwei Wutausbrüchen eingeschnappt ein "TILT" auf der Digitalanzeige erscheinen. Wie bei verschiedenen anderen Sharewarespielen steht auch hier anfangs nur EIN Testflipper zur Verfügung, nach vollzogener Registrierung wird die Zahl auf vier aufgestockt. Wer dann immer noch nicht genug vom Flippern hat, der kann sich diegleiche Anzahl Geräte noch mal kaufen, jedoch zu dem etwas überteuerten Preis von 60 Mark. Beide Pakete – also acht Flipper – gibt es für rund 80 DM, was immer noch preiswerter ist als eine Pinball-Dreams-Version. Außerdem schneidet der "epische" Flipper auch noch besser ab. ■

Marco Gremmel/kate





▲ *Kugelblitz*

Urteil: 11 — SEHR GUT

Grafik:	11
Sound:	11
Ablauf:	12
Dauerspaß:	11
Steuerung:	12

1A-Flipper-Simulation – eigentlich das Beste, was es zu diesem Thema für PC gibt

Mit Phantasie und Zauberstab

ASM HIT

Heureka!!! Kaum zu glauben, aber wahr: Endlich kommen Edutainment-Spiele für Kinder nicht mehr bloß in englischer, sondern tatsächlich auch in deutscher Sprache daher. Aus der neuen, komplett übersetzten ELECTRONIC-ARTS-Serie "EA*Kids" will "Scooters Zauberschloß" für einen erfolgreichen Auftakt sorgen.

▲ *Was ein wenig Zauber aus einer Sandburg macht...*



PC (386/16, VGA, 10 MB auf der Festplatte; unterst. EMS, AdLib, SoundBlaster, Roland, Maus), geplant für: **Mac**, Hersteller: **Electronic Arts**, England.



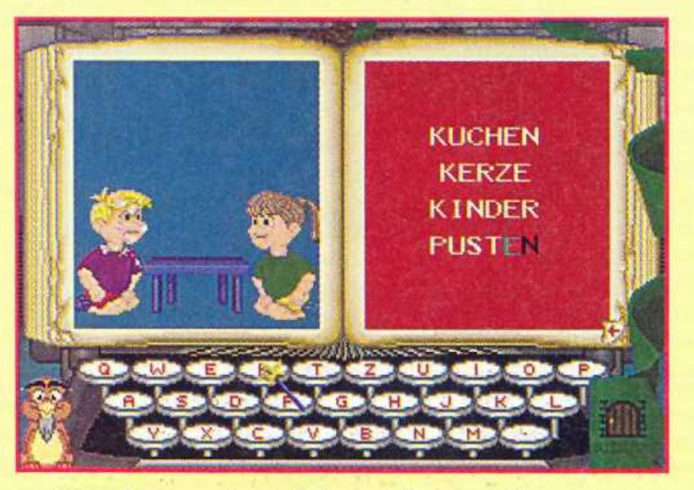
◀ *Der König der Fischer*

Die Voraussetzungen für ein Programm mit zukunftweisendem Modellcharakter sind im Überfluß vorhanden: **Scooters Zauberschloß** besticht durch eine nette Story, leichte Bedienbarkeit, viel Abwechslung, witzige Soundeffekte, lustige Musik und – vor allem – durch die trickfilmmäßige Animation des Helden.

Scooter ist ein kleiner Junge, der selbstbewußt durch seine bunte, einprägsame Welt stapft. An seinem Lieblingsspielplatz am See baut er eine Sandburg. Sein Freund Theo die Eule bringt ihm einen Zauberstab, Scooter schwingt ihn wie ein Profi – und nichts passiert. Vielleicht keine Muni mehr? Kaum hat sich Scooter jedoch umgedreht und auf den Heimweg gemacht, da fängt der Zauber an zu wirken, und aus der Sandburg wird ein riesiges, dreistöckiges Schloß, komplett mit Burggraben, Türmchen, vielen Räumen und noch mehr Geheimnissen.

In jedem Raum wartet eine andere Aktivität auf Scooter und damit auf Dich, den Spieler. Beim Fahnenmacher kannst Du eine Flagge entwerfen, mit animiertem Bild und in vielen Farben. Sogar Deinen Namen kannst Du reinschreiben. Diese Fahne wirst Du später überall im Schloß an der Wand hängend wiederfinden.

Am See steht eine Waage samt Korb neben dem Steg. Hast Du mit dem Zauberstab den Besen angeklickt, verwandelt er sich in eine Angel. Die brauchst Du nur auf einen der vielen bunten Fische im Burggraben zu halten, schon hält sich das Tier an der Leine fest und hüpft bereitwillig in den Sammelkorb – falls es das gleiche ist wie in Scooters Gedankenblase. Du mußt jetzt versuchen, innerhalb einer bestimmten Zeit die Anzahl der Fische zu fangen, die auf dem Korb angegeben sind. Wenn Du keine Lust mehr auf Angeln hast: Wie wäre es denn dann mit einem bißchen Gartenarbeit? Im Zaubergarten kannst Du Blumen und Bäume pflanzen, sie gießen, schneiden oder umarrangieren. Neben solchen einfachen Aktionen kommt aber auch die Kopfarbeit nicht zu kurz. Das Memory-Spiel zum Beispiel erfordert ein gutes Gedächtnis. Die Instrumente und Tiere tauchen in immer neuen Zusammenstellungen auf und belohnen Scooter mit Musik und Animation, wenn er ein Paar richtig herausgefunden hat. In der Bibliothek kannst Du die Wörter der Bilderbücher auf der Tastatur nachschreiben (mit deutscher Tastatur).



▲ *Hier kommt's auf den richtigen Tip an*

Auf der "Knarrenden Treppe" spielt Dir der Clown Geräusche vor, deren Reihenfolge Du Dir merken und nachspielen mußt. Es donnert, pfeift, rumpelt, trötet oder heult dabei ganz mächtig. Etwas melodischer läuft das Ganze dann auf der "Musikalischen Treppe" ab. Im Schlafzimmer des Zauberers bringt ein kleiner Geist alle Schatten durcheinander, und wenn Scooter ein Fenster kaputtmacht, mußt Du die einzelnen Teile wieder an ihren angestammten Platz puzzeln. Farben und ihre logische Reihenfolge gilt es herauszufinden, wenn Du dem Dieb auf den Turm folgen willst. Und im Labor kannst Du ein frankensteinähnliches Monster anmalen, allerhand Blödsinn mit den dort herumliegenden Utensilien anstellen oder auf dem Kassettenrekorder eigene Melodien aufnehmen.

Scooters Zauberschloß ist ein Spiel für kleinere Kinder, in dem es viel zu entdecken und zu tun gibt. Ein Aktivitätenbuch rundet das gelungene und kindgerecht angelegte Programm ab, das als beispielhaft für Edutainment-Spiele gelten kann. Mitte Januar fällt der Startschuß. ■

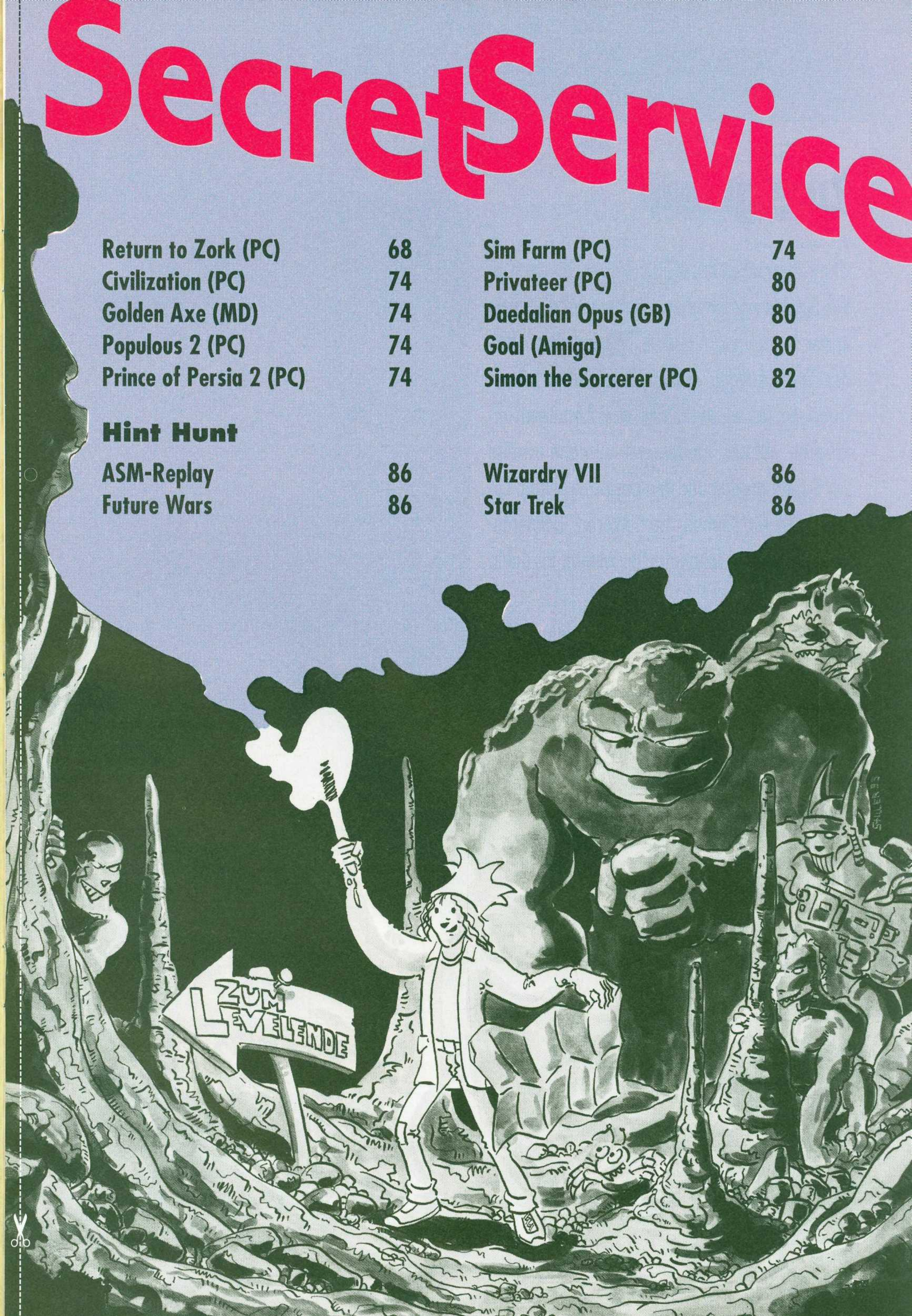
ah



Urteil: 10 GUT

Grafik:	10
Sound:	10
Ablauf:	10
Atmosphäre:	10
Steuerung:	10

Spielend lernen in deutscher Sprache – es geht also doch



Hint Hunt

Zweigeteilt

Okay, diesmal ist das Maß voll. Die Lösungen zu den Spielen werden immer länger oder die Spiele immer komplexer. Auf jeden Fall sind unsere beiden Top-Lösungen diesen Monat echte Seitensprenger. Da wir nicht nur zwei Lösungen abdrucken wollten, mußten wir ausnahmesweise zur Schere greifen und den ausgezeichneten Lösungsweg für "Simon the Sorcerer" halbieren. Den Rest gibt es dann nächsten Monat. Bis dahin viel Spaß ...

Agent 08/15

● Return to Zork

Zuerst ein paar allgemeine Tips: Jeden nach allem und jedem befragen, oft speichern, genau überlegen, bevor man einen Gegenstand einsetzt, da man ihn leicht für immer verlieren könnte. Von allen Orten und Personen Fotos machen, damit man andere danach befragen kann. Erst in eine Richtung drehen, dann weitergehen: Wer also nach Westen klickt, dreht sich in Richtung Westen und kann erst dann dorthin gehen.

So, da ist er nun, unserer Abenteurer; nennen wir ihn Bob. So viel Glück auf einmal! Er muß sich zwar eine Werbeveranstaltung ansehen, bekommt dafür aber einen Gratis-Kurzurlaub von vier Tagen und drei Nächten im herrlichen Tal der Spatzen. Das ist zu schön, um wahr zu sein.

Klasse ist auch, daß er als Reiseführer den Wizard Trembyle in einem Orb zur Verfügung gestellt bekommen hat. Leider ist gleich ein Energiemangel zu beklagen, aber es wird ja wohl kein Problem sein, eine Batterie aufzutreiben. Doch die Idylle wird gleich getrübt. Sitzt doch so ein blöder Geier auf einem Schild und versperrt den Durchgang zum Super-Trip. Na ja, der Urlaubsstimmung tut's noch keinen Abbruch. Bob nimmt einen Stein auf, wirft ihn auf den Vogel und hat ihn schon verjagt. Bei der genaueren Betrachtung des Schilds wird gleich klar, daß hier irgend etwas nicht stimmen kann. Aus dem Tal der Spatzen ist das Tal der Geier geworden. Das kann ja heiter werden.

Bob nimmt sich sein Messer und gräbt vorsichtig die Bonding Plant aus (jeder andere Eingriff wäre für dieses sensible Pflänzchen sofort tödlich und für den Spieler tragisch!). Weiter geht es zum Leuchtturm. Dem etwas schusseligen Wärter kann Bob dann auch gleich ein paar nützliche Hinweise entlocken, z. B., daß er auf gar keinen Fall die Road to the South betreten darf. Merkwürdig!

Da oben auf dem Leuchtturm nichts auszurichten ist, geht Bob um den Leuchtturm herum. Wie sich's so trifft, liegen dort ein paar lose Bretter, die er mit abgeschnittenen Lianen gleich zu einem Floß verknüpfen kann. Mit diesem gelangt er dann auch heil nach West Shanbar.

Dort besucht Bob sofort den Bürgermeister, der sich freundlicherweise als sehr gesprächig erweist. Spätestens jetzt ist Bob klar, daß aus dem idyllischen Urlaubs-Trip wohl nichts werden wird. Hier scheinen Kräfte am Werke zu sein, denen jemand das Handwerk legen sollte. Als hochinteressant erweist sich das umfangreiche Archiv, das unser Held konsequent durchforstet. Weiter geht es zum Hardware Store. Dort findet er eine Holzkiste und eine Kurbel. Die herumflitzenden Mäuse werden auch eingesackt. Aber bitte: Steckt sie in die Kiste, denn man weiß ja nie, an was für Krankheiten solche Nager leiden können.

Der nächste Besuch gilt der Lehrerin Mrs. Peepers. Da die Dame schwerhörig ist und jemand die Klingelleine der Glocke stibitzt hat, klopft Bob kurz mit seinem Messer gegen die Glocke, und schon wird ihm aufgetan. Mrs. Peepers ist hoch erfreut darüber, jemanden zu treffen, der sich zur Erkundung des Untergrundreiches aufmacht. Sie gibt Bob ein Notizbuch mit, in dem er alle seine Entdeckungen eintragen soll (das braucht er natürlich nicht, denn das Buch ergänzt sich ganz von allein und ist so ein ständiges Nachschlagwerk für ratsuchende Abenteurer!).


Endkampf Survivor-Game

START wizard	11	4	
5	8	1	12
14	3	10	7
9	6	13	2

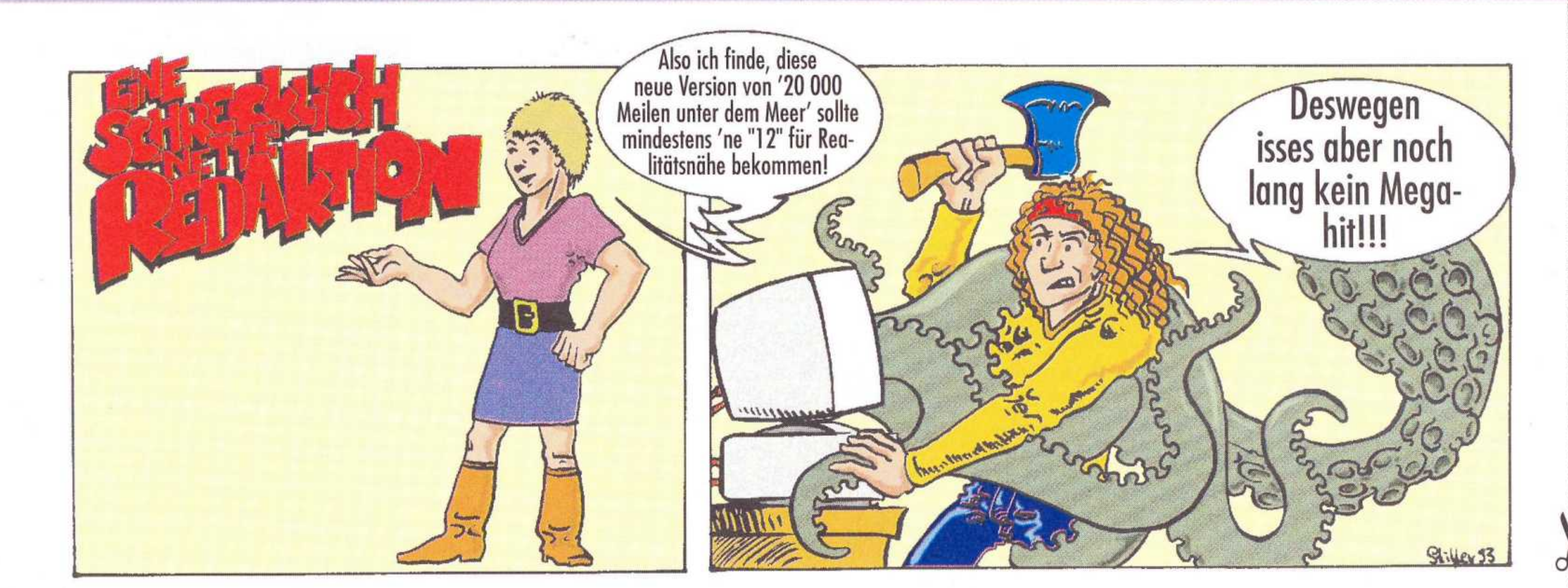
Weiter geht's zum Stadtsäufer Bos Miller. Da mit ihm im Gelage sowieso keiner mithalten kann, ist Bob so schlau, das Gesöff in die Pflanze zu kippen. So ist er nicht unhöflich, kann mit Bos anstoßen und behält trotzdem einen klaren Kopf. Dreimal ermuntert er Bos zu einem Trinkspruch, kippt dann den Rye in die Pflanze und "trinkt" aus dem leeren Glas. Danach fragt er Bos nach dessen Autoschlüsseln, die der ihm einsichtig überreicht. Noch einmal die ganze Prozedur: Nach dem vierten Drink kippt Bos endlich aus den Latschen und gibt so ungewollt eine Falltür frei.

Bob nimmt die Flasche mit, die Bos vor seine Füße hat fallen lassen, und schaut sich erst einmal hinter der Mühle um. Dort zieht er den Pflock aus dem Wasserrad und hebt einen Schlüssel auf. Mit gut ausgebildeter Kombinationsgabe erkennt er gleich, daß es sich wahrscheinlich um den Schlüssel zum Gift Shop handeln wird.

Also nichts wie hin. Klasse, der Schlüssel paßt. Im Regal findet Bob eine Batterie, die er gleich in seinen Orb einsetzt. Aus der Registrierkasse entnimmt er zwei Tickets für einen Vergnügungspark und ein paar Münzen. Wieder draußen, steigt er die Stufen zum Fluß hinunter. Dort sitzt unter der Brücke ein verschüchterter Waisenjunge. Bob spricht ihn freundlich an und schenkt ihm dann die Tickets. Als Dank dafür gibt ihm der Junge ein Geschenk, das zunächst unidentifiziert bleibt.

Bevor sich Bob auf den Weg zurück zur Mühle und durch die Falltür macht, füllt er noch schnell seine Flasche mit Flußwasser. Durch die Falltür gelangt Bob vor eine verschlossene Tür, die aber dank Bos' Schlüsselbund kein Problem darstellt. Hinter der Tür findet sich Bob dann in einer zweiten Mühle wieder. Durch die rechte Tür gelangt er in eine Art Parallelwelt. Ihm ist völlig klar: Jetzt fangen die Probleme erst an!

An den Ruinen findet Bob einen Rahmen und Puzzleteile, die er gleich ineinandersetzt. Geschickt, wie er ist, hat er das Schiebepuzzle schnell gelöst. Von oben links nach unten rechts schiebt er die Teile so, daß der Satz "Water unseen at falls mix with bat dropping yields potion for" entsteht. Der zweite Satz ergibt sich dann von selbst.
Wie von magischer Hand hergeweht liegen jetzt an der Ruine zwei Illuminyte-Blocks und ein Stück der zerbrochen Flying Disk of Frobozz, die er gleich einsteckt. In Shanbar besucht Bob anschließend den Waffenhändler Moodock, der ihm ein Schwert und einen Taler gibt, nachdem er ihn im Survivor Game (Rösselsprung) geschlagen und ein wenig forsch angesprochen hat. Da das Schwert ziemlich rostig ist, bringt Bob es sofort zum Schmied, der brummig den Auftrag annimmt, es zu säubern.
Bob ist nun der Meinung, für den ersten Tag genug getan zu haben. Er begibt sich ins Hotel, bezahlt bei Molly für ein Zimmer und gelangt über den Aufzug dorthin. Er legt die Illuminyte-Blocks auf den Nachttisch, schaltet am Monitor das Licht aus und versinkt in nicht allzu angenehme Träume, in denen ihm Morphius begegnet, die Quelle allen Übels. Ausgeschlafen schaltet er das Licht wieder an, nimmt die Steine und geht zum Bootsverleiher Ben. Diesen spricht er freundlich an und fragt ihn nach dem Knoten, den der gute Mann gerade bindet. Aha, ein Cow-Hitch!
Nachdem Bob ihm das Bild von Molly gezeigt hat, fängt Ben an, von seiner Angebeteten Witch Itah zu schwärmen. Er gibt Bob einen Brief mit der Bitte, diesen Witch Itah zu übergeben, wenn er sie trifft (den Brief bloß nicht aufmachen und lesen!). Weiter geht die Erkundung des Geländes.
Am Fools Memorial findet Bob ein Witzbuch, das er leider nicht lesen kann. Kurz darauf kommt er zu Pugneys Ranch. Auf dem Weg zur Tür sieht er im Vorgarten eine Box liegen, die er tunlichst auch dort liegen lassen sollte. Er unterhält sich mit Pugney, freundlich und entschuldigend, und darf dann die BH-Box (Hä?) mitnehmen.
Da bei Snoots Farm die Haustür verschlossen ist, schwingt Bob sich elegant durchs Fenster. Hinter der rechten Tür findet er auf einer Kommode einen Spiegel, hinter der linken Alexis, einen Höllenhund, an dem absolut kein Vorbeikommen ist. Hinter der linken Mitteltür hat Bob dann seine erste, etwas unsanfte Begegnung mit Rebecca, die aber nach einem kleinen Interview freundlich gesinnt ist und sich im späteren Verlauf als ausgezeichnete Informationsquelle entpuppt.
Durch die rechte Mitteltür kommt Bob in die Küche. Dort steckt er die Thermoskanne und das gefrorene Steak aus dem Kühlschrank ein. Die Seife am Waschbecken legt er in selbiges, läßt Wasser laufen und wäscht das Geschenk des Waisenjungen in der Seifenlauge. Ah, das zweite Stück der Disk!
Neben dem Haus steckt Bob die Kurbel in die Vorrichtung am Silo, dreht sie im Uhrzeigersinn und findet sich vor einem Haufen fetter Karotten wieder. Eine davon wird gleich eingesackt, und weiter geht's zum Kuhstall. Da die Kuh nicht auf kalte Hände steht, nimmt Bob sich ein Büschel Heu, legt es auf den Boden, zündet ein Streichholz an, steckt das Heu damit in Brand und wärmt sich über dem Feuer die Hände. Jetzt kann er die Thermosflasche nehmen und frische Milch hineinmelken. Anschließend bekommt die Kuh noch eine Karotte als Dankeschön, und weiter geht's.
An den Cliffs of Depression kann Bob momentan noch nichts ausrichten, also nimmt er nur das Seil ab und steckt es ein. Gleich daneben stößt er auf einen wie von Zauberhand blockierten Weg. Keine Chance durchzukommen! Da mittlerweile sein Steak aufgetaut und vergammelt ist, legt er es an einer Stelle ab, um nicht von allen Leuten auf seinen furchtbaren Gestank aufmerksam gemacht zu werden.
Beim Schmied holt er sich nun zunächst einmal sein Schwert. Sein Bares ist damit auf ein Minimum geschrumpft, und er muß sich erst einmal nach einer Geldquelle umsehen. Im Forest of the Spirits wird er auch ziemlich schnell fündig. Mit dem Schwert schlägt er gegen die Blätter des Münzbaumes und knüppelt so einige Münzen herunter. Da seinem angeblich unzerbrechlichen Schwert dabei die Klinge abbricht, stellt er unverzüglich den Schmied ziemlich erbost zur Rede. Der entschuldigt sich auch sofort für die Verwechslung und übergibt ihm eine Quittung, mit der Bob sein richtiges Schwert von Ben zurückholen kann, der es aus Versehen bekommen hat.
Bei dieser Gelegenheit zeigt Bob dem Schmied gleich das Witzbuch. Na ja, einen halben Witz bekommt der Schmied daraus hervorgestammelt und erstattet dann auch sofort wieder einen Zorkmid von den anfangs verlangten zweien. Bei Ben bekommt Bob gegen Vorlage der Quittung anstandslos sein Schwert ausgehändigt. Na also, geht doch!
Seinen Versuch, die Troll Caverns zu betreten, gibt Bob schnell wieder auf, weil er keine Beleuchtung dabei hat. Hier ist im Dunkeln nicht gut Munkeln. Also begibt er sich noch einmal hoch nach West Shanbar (Bos' Trinkaufforderungen ignorieren) zum Bürgermeister. Auch ihm zeigt er das Witzbuch und bekommt gleich einen Witz vorgelesen. Da er schon einmal hier ist, zeigt er es auch der Lehrerin und bekommt den Tip, es Rebecca zu geben, da diese Sprachen studiert hat und ihm bestimmt weiterhelfen kann. Das wird sie später auch tun, indem sie Bob ebenfalls einen Witz vorliest (bei jeder Begegnung mit Rebecca das Buch zeigen, bis sie es lesen kann!).
Nachdem alle Informationsquellen in West Shanbar ausgeschöpft sind, begibt Bob sich wieder hinunter nach East Shanbar und dort zur Müllverbrennungsanlage. Dort zieht er Hebel 1, wirft die BH-Box



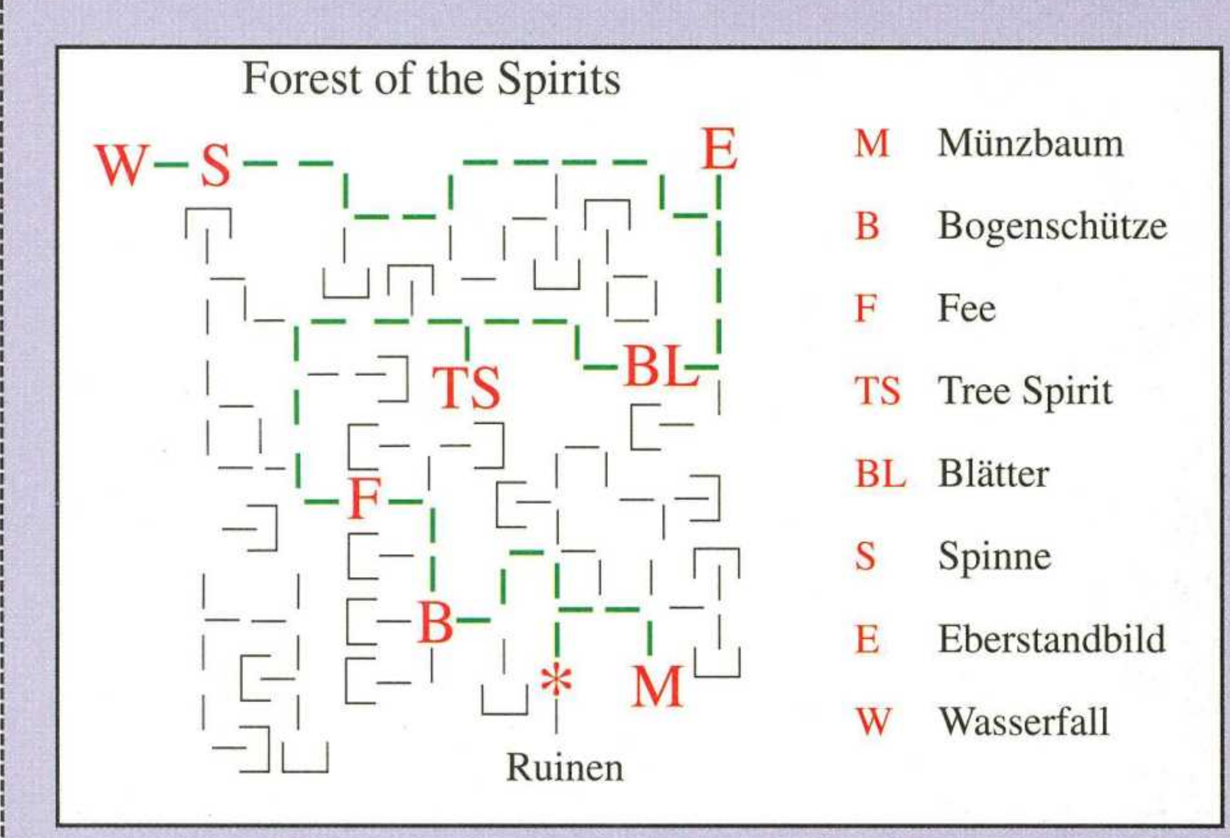
in die Maschine, schließt sie wieder, zieht Hebel 2, schüttet das Flußwasser über den heißen Draht – den kläglichen Rest der BH-Box – und kann dann den Draht nehmen. Mit dessen Hilfe kann er die Tür zum General Store öffnen.
Drinnen schüttelt er zweimal die Cornflakes-Packung und entdeckt eine Trillerpfeife. Was ist das: schon wieder Nager? Da auch die nicht ohne Todesfolge in der Tasche transportiert werden können und in der Box sofort von den kranken Mäusen totgebissen würden, setzt Bob die Mäuse frei und verstaut die Ratten in der Box – getreu dem Motto "Wenn schon Nager, dann kräftige!"
Ziemlich müde beschließt er nun wieder, eine Mütze voll Schlaf zu nehmen, und wiederholt die Prozedur vom ersten Mal (beim Klick auf den Monitor selbst gibt's auch noch eine pfiffige Werbeeinlage!).
Nach dem Aufstehen ist ein kleiner Spaziergang immer wieder beliebt. Also begibt sich Bob zum Forest of the Spirits. Nach kurzer Zeit stößt er auf einen Bogenschützen, der offensichtlich wegen mangelnder Sehkraft wie wild auf eine Fee schießt. Dem Manne kann geholfen werden! Bob gibt ihm einen kräftigen Schluck aus der Thermoskanne. Wieder sehend, ist dem Schützen sein Auftritt ziemlich peinlich. Fluchtartig verläßt er den Wald und läßt dabei seinen Bogen und die Pfeile liegen, die Bob natürlich sofort zusammen mit der Thermoskanne aufsammelt.
Wo ist denn die Fee geblieben? Nicht weit entfernt findet er sie (im Bild vor der Fee ein Streichholz anzünden, dann erst das Feenbild betreten!). Er spricht sie freundlich an und bekommt von ihr als Dank für die Hilfe beim Bogenschützen ein Beutelchen Feenstaub geschenkt. Toll!
Jetzt ist Bob nach einer Bootsfahrt zumute. Auf dem Weg zu Ben schlägt er sich vorsichtshalber noch ein paar Münzen vom Münzbaum. Ben gibt er Geld und darf das Boot betreten. Ha, für diesen Motor sind doch die Ratten wie geschaffen! Er nimmt sie aus der Box, setzt sie in den Motor, und schon kann die Schipperpartie losgehen.
Die Reise ist schnell zu Ende. Bob findet sich vor der Hütte von Witch Itah wieder. Er geht hinein und spricht mit ihr, aber keinesfalls böse, denn mit Hexen soll man vorsichtig umgehen. Außerdem zeigt er auch ihr das Witzbuch und kommt so in den Genuß seines vierten Witzes. Das Ganze wird – das merkt er schnell – wie alle anderen Gespräche von seinem Recorder aufgezeichnet. Nachdem Bob alle Informationen von Itah bekommen hat, gibt er ihr Bens Brief. Vor Freunde darüber gestattet sie ihm, ihren Hexenstab zu nehmen, und macht sich davon (Finger weg von den Fledermäusen!).
Na gut, nichts wie weg hier. Bob nimmt den Stock und stochert sich nun vorsichtig mit diesem durch die Sümpfe (der Weg ist jedesmal ein anderer, sorry!), indem er in jeder Windrichtung den Untergrund auf Festigkeit prüft. Da Itah so schnell verschwunden war und die Fledermäuse wichtig sein könnten, beschließt Bob, sich gleich noch einmal auf den Weg zu ihr zu machen. Also nichts wie hin zu Ben, bezahlen, einsteigen, losschippern!
Diesmal fragt er Itah ganz konkret nach den Whispering Woods, woraufhin sie ihm die Erlaubnis gibt, die Fledermäuse mitzunehmen. Prima! Puh, das artet ja in Streß aus! Bob beschließt, wieder eine Mütze voll Schlaf zu nehmen (same procedure as last time!) und macht sich auf ins Hotel.
Frisch ausgeruht beschließt er, den Geiern den Garaus zu machen. Er sammelt sein verrottetes Steak wieder ein und begibt sich zu den Vulture Pits. Dort bestäubt er das Moderfleisch mit Feenstaub und wirft es den Geiern hin. Klar, daß diese sich sofort gierig darauf stürzen. Da sie anschließend betäubt sind, kann Bob sich einmal in Ruhe in der Geierhöhle umsehen. Dort findet er eine Geierkralle, die sich prima als Bumerang benutzen läßt. Also einstecken und nichts wie raus hier.
Bob beschließt, sich die Whispering Woods einmal genauer anzusehen. Dafür rüstet er sich zunächst mit einer vollen Milchkanne aus (Karotte und Händewärmen nicht vergessen!), und los geht's! Am Eingang der Woods läßt er die Fledermäuse frei, die bekanntlich im Dunkeln eine prima Orientierung haben, hebt einen Klacks Fledermaus-Guano auf, nimmt die Thermosflasche in die Hand und trabt den Fledermausspuren nach. Als ihm die Sinne total zu schwinden drohen (Hinweis auf Galactic Milky-Way) nimmt er einen ordentlichen Schluck aus der Pulle und kann mit wieder klarer Sicht den Fledermäusen weiter auf der Spur bleiben.
Nach dem Irrlauf durch die Woods gelangt er zu einem Bootssteg. Was haben die Woods gewispert? Dreimal bringt hin, zweimal bringt zurück? Also gut: Dreimal mit dem Schwert gegen die Glocke geschlagen, und schon kommt der Fährmann daher. Wie heißt es doch so schön: Don't pay the ferryman! Bob zeigt ihm den Taler von Moodock und wird anstandslos über den Teich zu einem anderen Bootssteg gebracht. Nach einem kurzem Weg erreicht er Canuks Hütte. Vorsicht ist geboten!
Da die Tür nicht verschlossen ist, tritt Bob einfach ein. Drinnen erwartet ihn eine pausenlos schnatternde Ente, die er erst einmal ignoriert. Zunächst sieht er sich die Blueprints an. Aha, ein Magnet links, und das rechts sieht aus wie der Türklopfer an der Eingangstür. Klar, das wird später genauer untersucht. Er nimmt das Flaschenschiff vom Regal und hebt die Schriftrolle vom Boden auf. Sehr interessant. Die Schriftrolle entpuppt sich bei genauerem Hinsehen als Zauberspruch. Also gleich ausprobieren. Er liest der Ente die Formel vor, und siehe da, aus der Ente wird Canuk. Freundlich angesprochen, bedankt sich dieser für die Befreiung und ist bereit, Rede











und Antwort zu stehen (nicht nach Schriftrolle fragen, sondern nach dem Flaschenschiff und ganz zum Schluß nach dem Buch).
Aber Vorsicht: Morphius hält sich mit in Canuks Körper auf. Auch Canuk wird das Buch gezeigt, der ebenso einen Witz vom Stapel läßt. Auf die Frage nach der Disk und dem Flaschenschiff bietet Canuk Bob an, ihn kleinzuzaubern, damit er sich aus dem Flaschenschiff ein dort befindliches Diskteil holen kann. Dieses Angebot wird auch gleich in die Tat umgesetzt.
Bob klettert in das Flaschenschiff und macht sich auf die Suche (Achtung, gekippte Optik!). Ein Blick hoch, und Bob findet eine Zahlenkombination, 9427, die er sofort auf den Safe rechts in der Ecke hinter der weißen Tür anwendet. Im Safe befinden sich ein Diskteil und ein Stück dreckiges Metall. Beides wird mitgenommen, ebenso der auf dem Tisch liegende Lappen.
Links raus, zurück und runter stößt er auf einen armen Piraten, der wohl den Ausgang nicht rechtzeitig gefunden hat. Wieder hoch und zurück, bewaffnet sich Bob mit dem Spiegel. Weiter zurück und schnell klickern, denn Morphius, der jetzt vollständig die Gewalt über Canuk hat, will Bob in eine Ente verwandeln. Das hat dieser schon gewittert, denn mit dem Spiegel kann er den Zauberspruch reflektieren, und Canuk findet sich als Ente wieder. Das sollte er auch bleiben.
Das reicht! Bob beschließt, sich aus dem Staub zu machen. Da alle Versuche fehlschlagen, das Flaschenschiff und die Schriftrolle mit aus der Hütte zu nehmen, gibt er die Schriftrolle der Ente zu fressen. Diese verarbeitet das Futter dann gleich in ein Ei, das Bob mitnimmt. Draußen wirft er das Ei auf den Boden und hat so wenigstens die Schriftrolle eingeheimst.
Ach, da war doch die Sache mit dem Türklopfer! Vorsichtig hebelt Bob diesen mit seinem Schwert ab und findet dabei einen Magneten. Super! Da unser Held ein cleveres Kerlchen ist, hat er im Nu eine Verwendung dafür. Er nimmt ihn in die Hand, hält ihn auf die Trillerpfeife und bläst kräftig in diese hinein. Von dem Sound und dem blinkenden Metall angelockt, kommt ein Geier herbeigeflogen und greift nach dem Magneten. Damit hat Bob sich die Rechte für den Geier-Beförderungsdienst erworben. Leider kann der Geier ihn nur zu Punkten bringen, die schon auf der Karte eingezeichnet sind. Unseren Helden erwartet also noch ein guter Teil Laufarbeit.
Als erstes läßt er sich zu den Cliffs of Depression bringen. Dort knüpft er das Seil an den Baum und hangelt sich hinunter. Unten angekommen, trifft er die Vorbereitungen für seinen Auftritt im Comedy Club. In seinem Recorder stellt er die Aufnahmen von Witch Itah, dem Bürgermeister, Rebecca und Canuk auf deren Witze ein. So, jetzt kann's losgehen! Da er eine intakte Bonding Plant vorweisen kann, kommt er problemlos in den Club. Er wird von Cliff aufgefordert, das Publikum zu unterhalten. Nacheinander spult er die Aufnahmen der vier Witze ab und gewinnt, wie nicht anders zu erwarten, den Komiker-Wettbewerb. Seinen Preis bekommt er gleich ausgehändigt: ein Diskteil.
Draußen stellt er fest, daß seine Bonding Plant reichlich gelitten hat. Aus den Archivunterlagen weiß er, daß er sie vernichten muß, damit sie wieder nachwachsen kann. Also nimmt er kurzerhand ein Streichholz und kokelt die Überreste des Pflänzchens nieder. Beim Sichten seines Tascheninhaltes stößt er auf den Lappen und die Metallplatte aus dem Flaschenschiff. Die Initialen auf dem Lappen sagen ihm gar nichts, und er benutzt ihn, um die Platte zu putzen. Unter dem Dreck kommt eine blitzblank leuchtende Metallplatte zum Vorschein. Was soll das jetzt? Na ja, wird sich zeigen – oder auch nicht.
Als geübter Kletterer hangelt sich Bob wieder am Seil hinauf, steckt es ein und beschließt, sich doch die Galerie des Leuchtturmes einmal genauer anzusehen. Ein Klick auf den Leuchtturm, und schon ist er da. Prima so ein Geier-Flugdienst! Dem Wärter gibt er zunächst einmal einen Illuminyte-Brocken, den dieser dringend benötigt, und fragt ihn nach den Diskteilen. Als Dank für das Illuminyte gibt der Wärter ihm tatsächlich noch ein Teil dazu.
Nachdem Bob vom Wärter alles Wissenswerte erfahren hat, geht er die Treppe hinauf zur Galerie. Dort knüpft er das Seil mit dem erlernten Cow-Hitch an das Geländer, bindet den Bumerang an das Seil und wirft dieses zum Baum. Wie von Geisterhand wickelt sich das Seil perfekt um den Baum und zurück um das Geländer. Über diese Brücke schaukelt sich Bob zum Baum.
Von dort aus geht es weiter über den Weg zum Bel Naire Temple. Der davorstehenden Statue mopst er den Schild und betritt dann den Tempel. Ganz fasziniert unterhält

er sich mit der Priesterin. Als er sie nach seinem Schwert befragt, bietet sie ihm an, es zu segnen. Er gibt es ihr, sie segnet es, und von nun an wird es blau leuchten, wenn Bob Gefahr droht. Klasse!
Wißbegierig fragt Bob noch nach der Statue und dem Altar rechts sowie dem Podest links, bevor er wieder nach draußen geht. Jetzt ist ein Weg durch die Mauer frei, der zu den Zwergen führt. Der Zwergengeneral drückt ihm als erstes einen Grubenhelm mit Beleuchtung in die Hand. Super, den kann er gut bei den Troll Caverns gebrauchen!
Bei der Unterhaltung der beiden Zwerge ergibt sich der spätere Weg mit der Lore durch die Mine: (links, rechts, geradeaus) **lrgrlrgrllrg**. Also nichts wie ab zur Mine, in die Lore gesprungen, und ab geht die Fahrt. Am Ende des Tunnels steht Bob vor den sechs Statuen, die ja angeblich Teile einer Schmiede sind, und der siebten, knienden Statue, die nicht dazugehören soll. Leider kann er seine Diskteile noch nicht in die Schale legen, da ihm immer noch eines fehlt. Nun gut, dann eben erst einmal die Troll Caverns ergründen.
Mit dem Geierexpreß fliegt Bob zurück zum Baum, sammelt Bumerang und Seil ein und fliegt weiter zu den Troll Caverns. Dort setzt er sich den Grubenhelm auf den Kopf und tritt mutig in die Höhle. Die ihm entgegentretenden Trollwächter werden mit dem Schwert kunstgerecht zerlegt: der erste mit einem linken, der zweite mit einem von unten nach oben und der dritte mit einem von oben nach unten geschwungenen Hieb.
Am Ende des Tunnels wird Bob vom Obertroll erwartet, der zunächst zwar eine kesse Lippe riskiert, nach ein paar energischen Worten aber doch recht kleinlaut wird und Bob das angsteinflößende Halsband überläßt. War doch gar nicht so schwierig!
Als nächstes steht die komplette Erkundung des Forest of the Spirits auf dem Programm. Der Singing Tree wird fasziniert und freundlich angesprochen und singt dann ein paar nützliche Tips. Bei dem Laubhaufen ist Vorsicht geboten. Bob sieht gleich, daß sich darunter eine Falle befinden muß. Er nimmt den Bumerang und wirft ihn gekonnt ins Laubwerk (bei der Gelegenheit Helm absetzen!), woraufhin die Falle zuschnappt. Mit dem Schwert schlägt er ein Loch in das Netz, um seinen Bumerang wiederzubekommen.
Beim Eberstandbild angekommen erinnert er sich gleich daran, daß es das Standbild sein muß, in dem jemand etwas versteckt und dann kunstfertig zugekleistert hat. Mit drei heftigen Schwerthieben kommt das letzte fehlende Diskteil zum Vorschein. Da er weiß, daß sich irgendwo ein Wasserfall befinden muß, marschiert er fröhlich weiter. Nicht einmal vor einer unerschrockenen Riesenspinne hat Bob Respekt. Ihr hält er das furchteinflößende Halsband vor die Nase, jagt sie so in die Flucht, zerschlägt das Spinnennetz und steht vor dem Wasserfall. Er klettert hinter den Wasserfall und befolgt die Anweisungen vom Schiebepuzzle: Wasser vom Wasserfall in die Flasche, Fledermaus-Guano dazu, und fertig ist das Zaubermittel, mit dem er sich unsichtbar machen kann. Das wird nützlich sein!
Nachdem er jetzt alle Teile der Disk zusammengesucht hat, macht er sich auf den Weg zu den Statuen, natürlich per Geier! Dort legt er alle sechs Diskteile in die Schale und ordnet allen sechs stehenden Statuen von links nach rechts Gegenstände zu:

1. Hexenstab,
2. Bumerang,
3. Thermosflasche,
4. Holzkiste und Grubenhelm,
5. Schild,
6. Orb.

Nun drückt er den roten Knopf und schaut gespannt zu, wie sich die Schmiede in Bewegung setzt und die Diskteile zusammenfügt: The Flying Disk of Frobozz.
Nach dem faszinierenden Schauspiel nimmt Bob die Disk und macht sich auf den Weg, um die Wall of Illusion zu zerstören, die sich natürlich nur bei dem blokkierten Weg in der Nähe der Cliffs of Depression befinden kann.
Vor dem Weg wirft er die Disk elegant durch die Luft und zerschmettert so die Wall of Illusion. Durch den nun frei gewordenen Weg gelangt er zum Schloß von Morphius. Hier muß er die große Hand mit Pfeil und Bogen treffen, um die Tür zu öffnen (Bogen nehmen, auf Hand richten, Inventar öffnen, Bogen auf Pfeile, schießen!).
Hinter der Tür trifft er auf einen Orc, der unliebsame Besucher fernhalten soll. Sofort trinkt Bob sein Unsichtbar-Wässerchen und spielt dem Wächter das Gebell von Alexis mit dem Recorder vor. Da Orcs bekanntlich Angst vor Höllenhunden haben, macht der Wächter sich aus dem Staub und den Weg frei.
Jetzt gelangt Bob an eine Zitadell-Brücke, die unbegehbar erscheint. Er wirft sein komplettes Inventar in die Lava und bewirkt eine Regeneration der Brücke. Nun ist der Weg über die Brücke sicher (speichern!). Hinter der Brücke erwartet ihn Morphius und fordert ihn zu einem Duell. Nur wenn Bob die Survivor-Partie gewinnt, gibt Morphius Bobs Freunde und alle anderen Geknechteten frei. Also los Bob, gib dein Bestes!
Er orientiert sich und hat schnell die Züge im Kopf, die er machen muß, um Morphius zu schlagen (wenn Morphius auf Bobs nächstes Feld setzt, passen; Morphius kann nicht passen). Gekonnt schlägt Bob Morphius und befreit alle seine zu Stein gewordenen Freunde und gefangengehaltenen Menschen.
Na ja, war ja wohl nichts mit ruhigen Ferien, aber der Dank aller an den Meister der Strategie (laut Rooper) für die Rettung des Untergrundreiches gilt doch auch was. Sogar ein Eintrag in die Geschichtsbücher als Held der zweiten großen Diffusion springt dabei heraus! ■

Andrea Dreisbach

● Civilization

Habt Ihr schon einmal eine Eisenbahn ins Meer gebaut? Wer in seinen Stadt-Ressourcen Wasserfelder hat, sollte schnell ein Transportschiff mit einer Siedlereinheit auf das Meer schicken, wo man dann den Siedlern den Befehl "R" gibt. Das wiederholt man zweimal, dann hat man das Feld mit einer Eisenbahn versehen. Nach dieser Methode kann man bei einer Seeblockade einfach ein Fort ins Wasser bauen, in das man dann ein Schiff stellt. Jetzt kann man sich angreifen lassen, ohne ein großes Risiko einzugehen.
Noch ein kleiner Trick, wie man aus einem Grasfeld, das ja keine Produktivität hat, eine Prärie macht. Man läßt eine Siedlereinheit auf das entsprechende Feld einen Wald bauen, den man dann wieder abrodet. So erhält man ein Präriefeld, das man nutzen kann. ■

Daniel Bischoff

● Golden Axe (MD)

Wenn man im Arcade-Modus in das Menü kommt, in dem man die Figuren auswählen kann, drücke man eine Zahl zwischen eins und acht. Schwuppdiwupp kommt man in das angewählte Level. Das gleiche gilt auch für den Duell-Modus. ■

G. Brunner

● Populous 2

Wer ohne Mühe und Zeitaufwand die ersten 20 – 30 Level gewinnen will, der sollte folgenden Trick beherzigen: Zu Beginn eines jeden Levels besitzen Computer und Spieler je zwei kleine Spielfiguren. Zuerst sucht man die Figuren des Computers. Dann versenkt man selbige im Meer, indem man die Gegend um sie herum total abbaut. Schon besitzt Euer Gegenspieler kein Volk mehr. Wer diesen Trick schnell in die Tat umsetzt, braucht pro Level ungefähr eine Minute. ■

Sebastian Verstege

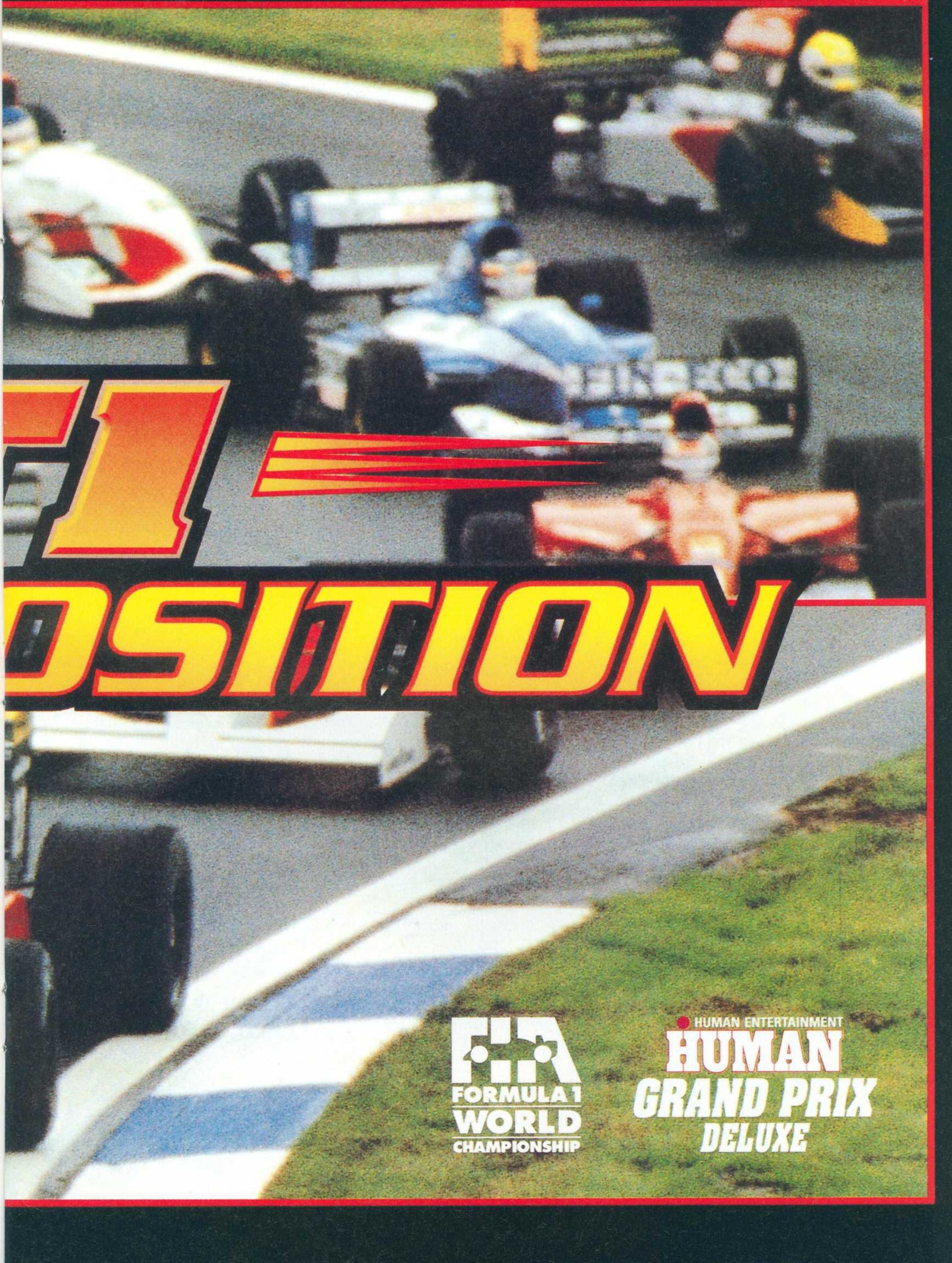
● Prince of Persia 2

Im Titelbild einfach "Sahara Master" eintippen. Jetzt verfügt man über unendlich viel Energie. ■

André Gloede

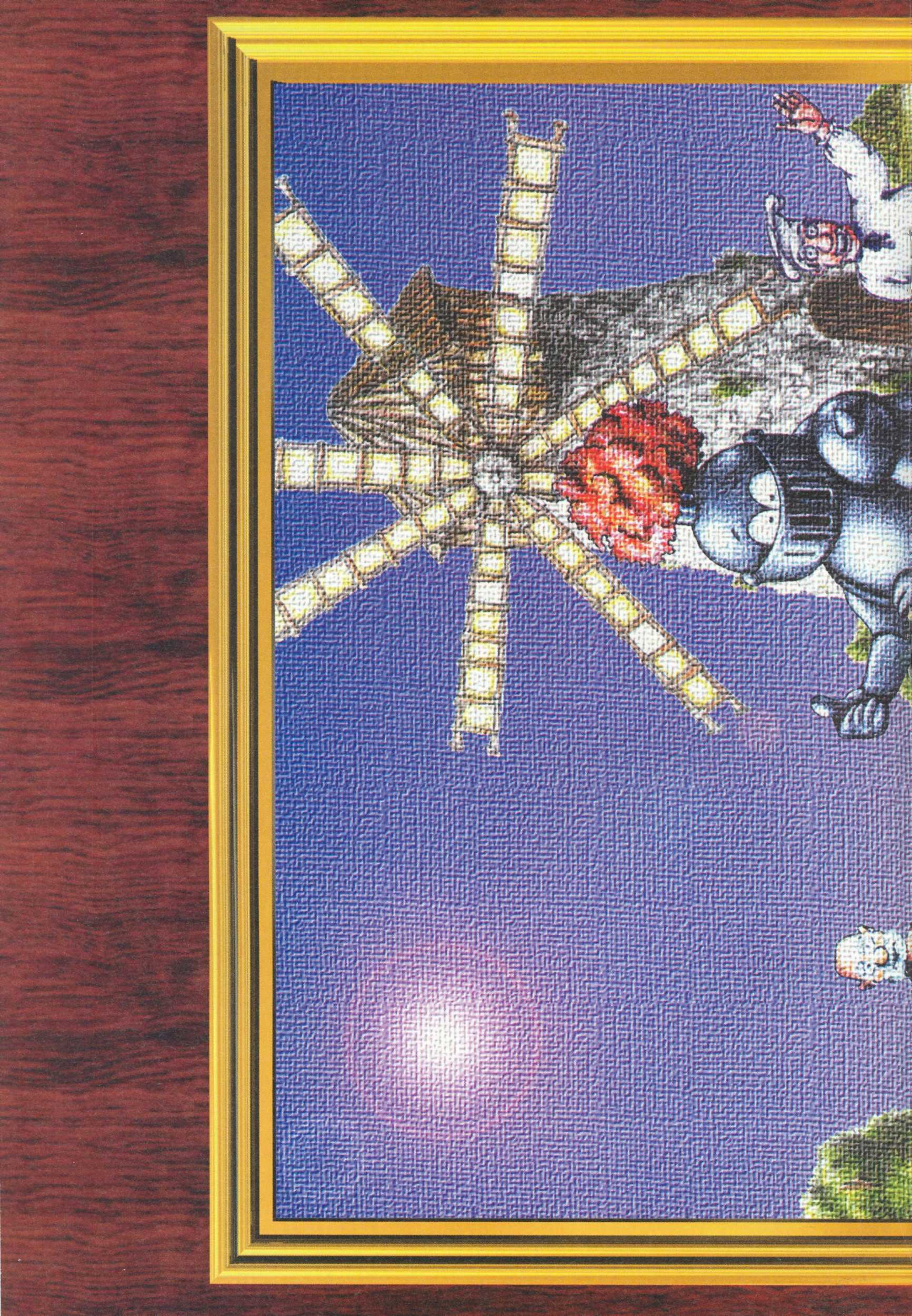
● Sim Farm

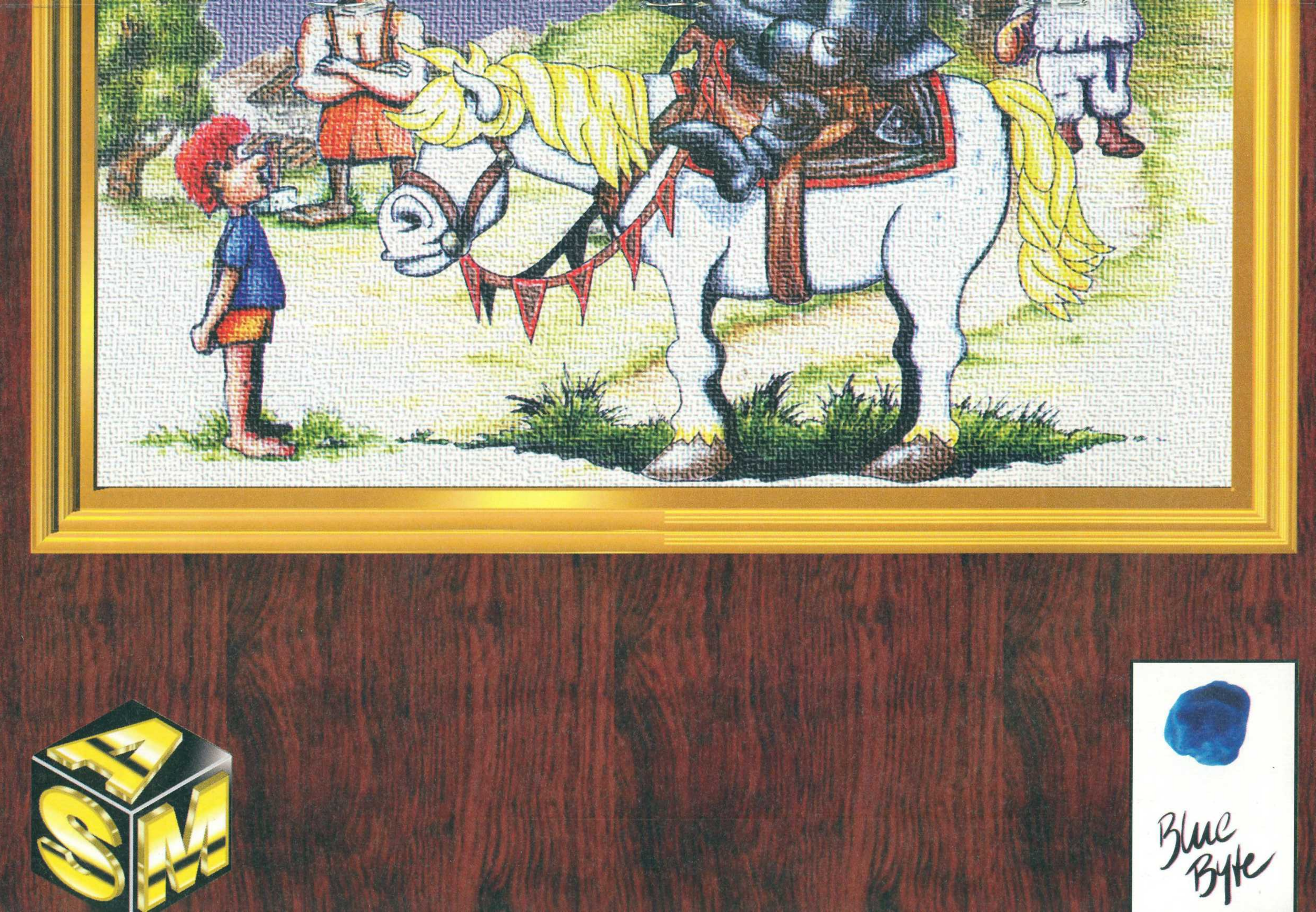
Da man sehr schnell Geldprobleme bekommt oder die Steuern und Bankforderungen nicht mehr be-



& Game Boy™ !

UBI SOFT
Entertainment Software




ASM
Blue Byte

F
POLE PO



LICENSED BY

Nintendo®

Super Nintendo™

ANLEITUNGEN (je 25,-) • KOMPLETTLÖSUNGEN (je 15,-) • PLÄNE (je 15,-) - IN DEUTSCH

Titel	L P A
20.000 Meilen u. d. Meer	L - -
688 Attack Submarine	- - A
7.th Guest	(L P) -
Abandoned Places	L P -
Ad Lib Soundkarte	- - A
Adventure of Link	- P -
Airborne Ranger	- - A
Alone in the Dark	(L P) -
Alternate Reality - City	- P A
Alternate Reality - Dung.	L - -
Amazon-Guardians of Eden	(L P) -
Bad Blood	L P A
Balance of Power 1990 Ed.	- - A
Bane of the Cosmic Forge	(L P) A
Bard's Tale 1	L P -
Bard's Tale 2	L P -
Bard's Tale 3	L P A
Battle of Antietam	- - A
Battlehawks 1942	- - A
Battles of Napoleon	- - A
Battletech	L - A
Black Cauldron	L P -
Bloodwych	L P -
Bubble Ghost	L P -
Buck Rogers	L P A
Cadaver	L P -
Carrier Command	L - -
Champions of Krynn	L P -
Chaos Strikes Back	L P A
Chrono Quest 1	L - -
Chrono Quest 2	L - -
Codename: Iceman	(L P) A
Colonel's Bequest	L P A
Conquests of Camelot	(L P) A
Conquests of the Longbow	L P -
Curse of Enchantia	(L P) -
Curse of the Azure Bonds	L P -
Dagger of Ammon Ra	(L P) -
Dark Half	(L P) -
Day of the Viper	L P -
Death Knights of Krynn	L P A
Deathlord	L P A
Decicives B. Am. Civ. War	- - A
Defender of the Crown	- - A
Deja Vu	L - -
Deja Vu 2	L - -
Demon's Winter	L - A
Digi Paint 3	- - A
Drachen von Laas	L - -
Dragon Wars	- P A
Dragon's Breath	L P -
Dragons Lair	L - A
Drakkhen	L P -
Dungeon Master	- - A
Eco Quest	(L P) -
Eco Quest 2 - Lost Secret	(L P) -
Elite (nur Amiga/ST)	L P A
Elvira 1 (nicht C 64)	L P -
Elvira 2	L P -
Emperor of the Mines	L - -
Eric the Unready	(L P) -
Europe Ablaze	- - A
Eternam	L P -
Eye of the Beholder 1	(L P) A
Eye of the Beholder 2	(L P) -
Eye of the Beholder 3	- P -
F-14 Tomcat	- - A
F-15 Strike Eagle 2	- - A
Faery Tale Adventure	(L P) -
Fascination	L - -
Fatal Heritage	L - -
Final Fantasy Legend	- - A
Fire Brigade	- - A
Fish	L - -
Fountain of Dreams	- - A
Freddy Pharkas	(L P) -
Future Wars	(L P) -
Goldregon's Domain	(L P) A
Gateway to the Sav. Front.	L P A
Gato	- - A
Germany 1985	- - A
Gettysburg	- - A
Goblins 2	L - -
Gold Rush	L P A
Guild of Thieves	L - -
Gunship	- - A
Heart of China	(L P) A
Heimdall	(L P) -
Hellowoon	L - -
Hero's Quest	(L P) A
Hillsfar	L - A
Holiday Maker	L - -
Hook	(L P) -
Imperium Galactum	- - A
Inca	L - -
Indiana Jones 3	L P -
Indiana Jones 4	(L P) -
Insector X	- - A
It came from the Desert	(L P) -
Jet	- - A
Jonathan	L - -
Jones in the Fast Lane	- - A
Kampfgruppe	- - A
Kathedrale Die	(L P) -
King Arthur	L - -
King's Quest 1	L P -
King's Quest 2	L P A
King's Quest 3	L - A
King's Quest 4	L P A
King's Quest 5	(L P) A
King's Quest 6	L P -
Kingdoms o. England	- - A
Knights of Legend	L - A
Kult	(L P) -
Landsitz von Morteville	L - -
Last Ninja	- - A
Last Ninja 2	L - -
Legacy of the Ancient	L - -
Legend of Blacksilver	L - -
Legend of Faerghail	L - -
Legend of Kyrandia	(L P) -
Leisure Suit Larry 1	L P A
Leisure Suit Larry 2	L P A
Leisure Suit Larry 3	L P A
Leisure Suit Larry 5	(L P) -
Les Manley-Lost in L. A.	(L P) -
Loom	L - -
Lost Files of Sherlock Holmes	L - -
Lost in Time Teil 1 und 2	(L P) -
Lure of the Temptress	(L P) -
Manhunter - New York	L - A
Manhunter - San Francisco	(L P) A
Maniac Mansion	L P -
Mars Saga (Cluebook)	(L P) -
Mewilo	L - -
Might & Magic 1	- - A
Might & Magic 2	- - A
Might & Magic 3	(L P) A
Might & Magic 5	L P -
Millenium 2.2	L - -
Miracle Warriors	- - A
Monkey Island 1	(L P) A
Monkey Island 2	L P -
Navcom 6	- - A
Navy Seal	- - A
Neuromancer	L P -
New Zealand Story	- - A
Ooze	L P -
Panzer Battles	- - A
Panzer Strike	- - A
Pawn The	L - -
Personel Nightmare	L P -
Phantasie 3	L - A
Phantasy Star 1	L - A
Phantasy Star 2	L - A
Pirates	L - A
Police Quest 1	L - A
Police Quest 2	L P A
Police Quest 3	L P A
Pool of Radiance	L P A
Pool of Radiance Adv. Journal	- - A
Pools of Darkness	- P A
Populous	L - -
Ports of Call	(L P) -
Powermonger	- - A
President is Missing	- - A
Prince of Persia	- - A
Projekt Firestart	L - A
Projekt Stealth Fighter	- - A
Prophecy of the Shadow	L P -
Quest for Glory 2	(L P) A
Quest for Glory 3	(L P) -
Questron 2	L P -
Railroad Tycoon	L - -
Reach for the Stars	- - A
Red Baron	- - A
Red Lightning	L - A
Red Storm Rising	- - A
Renegade Legion Interceptor	- - A
Rex Nebular	(L P) -
Rings of Medusa	(L P) -
Rise of the Dragon	- - A
Roadwar 2000	- - A
Robox	L P -
Rommel	- - A
Russia	- - A
Savage Empire The	- - A
Schwarze Auge das	L P -
Secret of the silver Blades	- - A
Sentinel The	- - A
Sentinel World (Paragr.)	- - A
Sentinel Worlds	L - A
Sex Vixens from Space	L - -
Shadow Sorcerer	L P -
Shadow of the Beast	(L P) -
Shadow of the Comet	(L P) -
Shadowgate	L - -
Shogun	L P -
Simon the Sorcerer	(L P) -
Space Ace	L - -
Space Quest 1	L P A
Space Quest 2	L P A
Space Quest 3	L P A
Space Quest 4	L P A
Space Quest 5	L P -
Space Rogue	- - A
Spellcasting 101	L - -
Spellcasting 301 - Spring Br.	L - -
Spirit of Adventure	L P -
Stadt der Löwen	L - -
Star Command	L - A
Star Flight 1	L - A
Star Flight 2	L - A
Star Trek - 25th Anniv.	(L P) -
Star Trek 5	- - A
Starglider	- - A
Starglider 2	- - A
Steel Thunder	- - A
Stellar Crusade	- - A
Storm Across Europe	- - A
Sword of Aragon	(L P) A
Sword of Vermillion	- - A
Tangled Tales	- - A
Transworld	- - A
Ultima 1	- - A
Ultima 2	- - A
Ultima 3	L P A
Ultima 4	L P A
Ultima 5	L P A
Ultima 6	L P A
Ultima 7 + Forge Of Virtue	L P -
Ultima Underworld 1	L P -
Uninvited	L - -
Veil Of Darkness	L P -
Wasteland	L P A
Wasteland (Paragr.)	- - A
Waxworks	L P -
Willy Beamish	(L P) -
Wing Commander + Secr. Miss.	- - A
Winzer	L - -
Wonderland	L - -
Zak Mc Kracken	L P A
Zork	L - -

Lund P in Klammern (L P) bedeutet: Lösung und Pläne zusammen 15,- DM • Fettgedruckte Titel sind neu!

UNSER NEUJAHRS-ANGEBOT - BEI ANFORDERUNG EINES KUNDENMAGAZINS KOSTENLOS DIE MEGA FUN DEZEMBER 93!

1 **PRIVATEER** PC dA 99.95

2 **MANIAC MANSION 2** PC dV 99.95

3 **PIRATES GOLD** PC dA 109.95

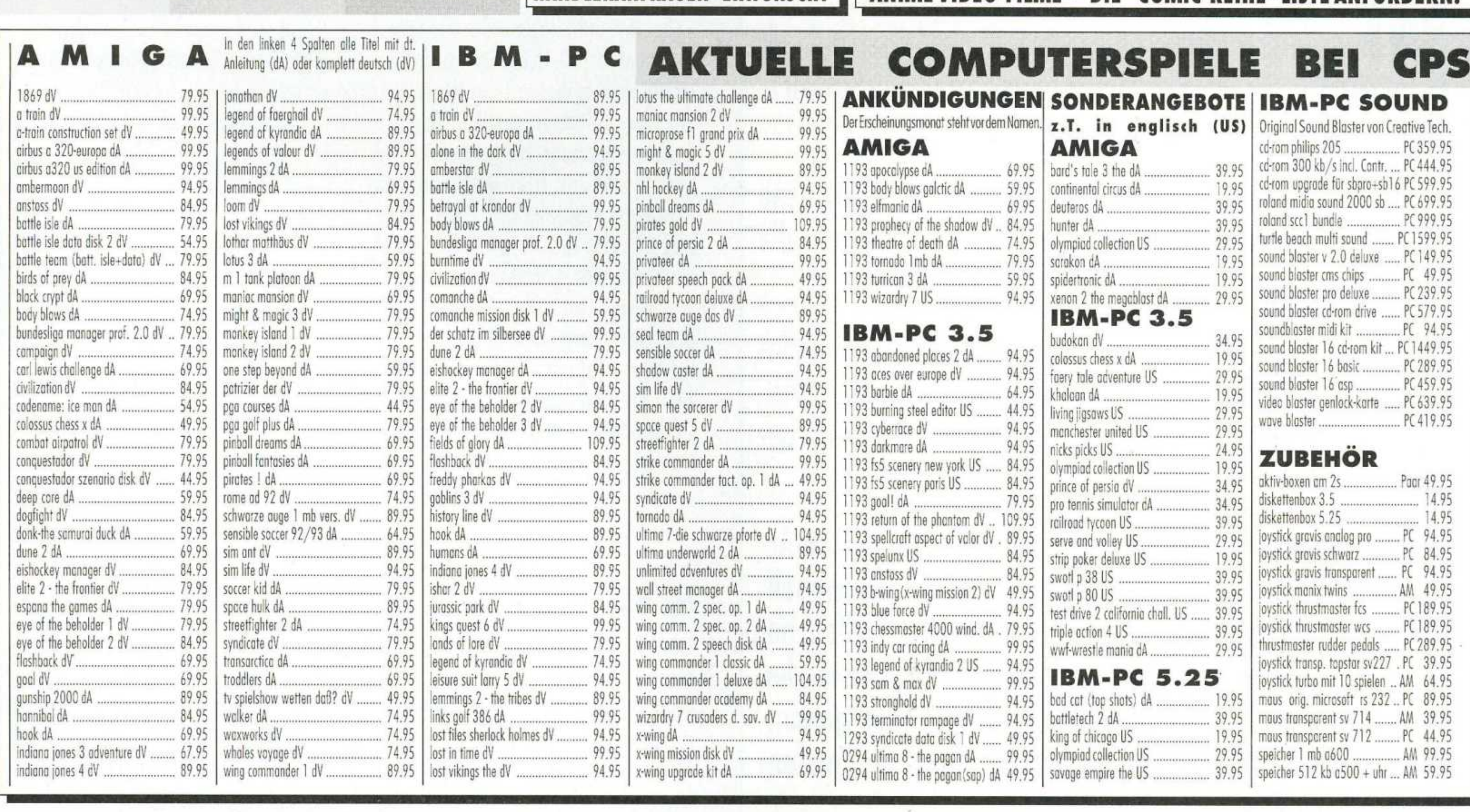
die weiteren Plätze	AMIGA	IBM-PC
4. ELITE 2 - THE FRONTIER dV	79.95	94.95
5. EYE OF THE BEHOLDER 3 dV	....	94.95
6. SYNDICATE dV	79.95	94.95
7. X-WING dA	....	94.95
8. RAILROAD TYCOON DELUXE dA	....	94.95
9. LOST IN TIME dV	....	99.95
10. JURASSIC PARK dV	....	84.95

Fordern Sie Ihr aktuelles Kundenmagazin sofort an! Wer schnell reagiert, bekommt eine Ausgabe der "MEGA FUN" Dezember 1993 dazu. Natürlich kostenlos und unverbindlich.

CPS Frank Heidak

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

ANIME VIDEO-FILME - "DIE" COMIC-REIHE - LISTE ANFORDERN!



AMIGA — IBM-PC — AKTUELLE COMPUTERSPIELE BEI CPS

In den linken 4 Spalten alle Titel mit dt. Anleitung (dA) oder komplett deutsch (dV)

AMIGA

Titel	Preis
1869 dV	79.95
a train dV	99.95
a-train construction set dV	49.95
airbus a 320-europa dA	99.95
airbus a320 us edition dA	99.95
ambermoon dV	94.95
anstoss dV	84.95
battle isle dA	79.95
battle isle data disk 2 dV	54.95
battle team (batt. isle+data) dV	79.95
birds of prey dA	84.95
black crypt dA	69.95
body blows dA	74.95
bundesliga manager prof. 2.0 dV	79.95
campaign dV	74.95
carl lewis challenge dA	69.95
civilization dV	84.95
codename: ice man dA	54.95
colossus chess x dA	49.95
combat airpatrol dV	79.95
conquestador dV	79.95
conquestador szenario disk dV	44.95
deep core dA	59.95
dogfight dV	84.95
donk-the samurai duck dA	59.95
dune 2 dA	69.95
eishockey manager dV	84.95
elite 2 - the frontier dV	79.95
espana the games dA	79.95
eye of the beholder 1 dV	79.95
eye of the beholder 2 dV	84.95
flashback dV	69.95
goal dV	69.95
gunship 2000 dA	89.95
hannibal dA	84.95
hook dA	69.95
indiana jones 3 adventure dV	67.95
indiana jones 4 dV	89.95
jonathan dV	94.95
legend of faerghail dV	74.95
legend of kyrandia dA	89.95
legends of valour dV	89.95
lemmings 2 dA	79.95
lemmings dA	69.95
loom dV	69.95
lost vikings dV	84.95
lothar matthäus dV	79.95
lotus 3 dA	59.95
m 1 tank platoon dA	79.95
maniac mansion dV	69.95
might & magic 3 dV	79.95
monkey island 1 dV	79.95
monkey island 2 dV	79.95
one step beyond dA	59.95
patrizier der dV	79.95
pga courses dA	44.95
pga golf plus dA	69.95
pinball dreams dA	69.95
pinball fantasies dA	69.95
pirates ! dA	69.95
rome ad 92 dV	74.95
schwarze auge 1 mb vers. dV	89.95
sensible soccer 92/93 dA	64.95
sim ant dV	89.95
sim life dV	94.95
soccer kid dA	79.95
space hulk dA	89.95
streetfighter 2 dA	74.95
syndicate dV	79.95
transarctica dA	69.95
troddlers dA	69.95
tv spielshow wetten daß? dV	49.95
walker dA	74.95
waxworks dV	74.95
whales voyage dV	74.95
wing commander 1 dV	89.95

IBM-PC

Titel	Preis
1869 dV	89.95
a train dV	99.95
airbus a 320-europa dA	99.95
alone in the dark dV	94.95
amberstar dV	89.95
battle isle dA	89.95
betrayal at krondor dV	99.95
body blows dA	79.95
bundesliga manager prof. 2.0 dV	79.95
burntime dV	94.95
civilization dV	99.95
comanche dA	94.95
comanche mission disk 1 dV	59.95
der schatz im silbersee dV	99.95
dune 2 dA	79.95
eishockey manager dA	94.95
elite 2 - the frontier dV	94.95
eye of the beholder 2 dV	84.95
eye of the beholder 3 dV	94.95
fields of glory dA	109.95
flashback dV	84.95
freddy pharkas dV	94.95
goblins 3 dV	94.95
history line dV	89.95
hook dA	89.95
humans dA	69.95
indiana jones 4 dV	89.95
ishar 2 dV	79.95
jurassic park dV	84.95
kings quest 6 dV	99.95
lands of lore dV	79.95
legend of kyrandia dV	74.95
leisure suit larry 5 dV	94.95
lemmings 2 - the tribes dV	89.95
links golf 386 dA	99.95
lost files sherlock holmes dV	94.95
lost in time dV	99.95
lost vikings the dV	94.95
lotus the ultimate challenge dA	79.95
maniac mansion 2 dV	99.95
microprose f1 grand prix dA	99.95
might & magic 5 dV	99.95
monkey island 2 dV	89.95
nhl hockey dA	94.95
pinball dreams dA	69.95
pirates gold dV	109.95
prince of persia 2 dA	84.95
privateer dA	99.95
privateer speech pack dA	49.95
railroad tycoon deluxe dA	94.95
schwarze auge das dV	89.95
seal team dA	94.95
sensible soccer dA	74.95
shadow caster dA	94.95
sim life dV	94.95
simon the sorcerer dV	99.95
space quest 5 dV	89.95
streetfighter 2 dA	79.95
strike commander dA	99.95
strike commander tact. op. 1 dA	49.95
syndicate dV	94.95
tornado dA	94.95
ultima 7-die schwarze pforte dV	104.95
ultima underworld 2 dA	89.95
unlimited adventures dV	94.95
wall street manager dA	94.95
wing comm. 2 spec. op. 1 dA	49.95
wing comm. 2 spec. op. 2 dA	49.95
wing comm. 2 speech disk dA	49.95
wing commander 1 classic dA	59.95
wing commander 1 deluxe dA	104.95
wing commander academy dA	84.95
wizardry 7 crusaders d. sav. dV	99.95
x-wing dA	94.95
x-wing mission disk dV	49.95
x-wing upgrade kit dA	69.95

ANKÜNDIGUNGEN

Der Erscheinungsmonat steht vor dem Namen.

AMIGA

Titel	Preis
1193 apocalypse dA	69.95
1193 body blows galctic dA	59.95
1193 elfmania dA	69.95
1193 prophecy of the shadow dV	84.95
1193 theatre of death dA	74.95
1193 tornado 1mb dA	79.95
1193 turrican 3 dA	59.95
1193 wizardry 7 US	94.95

IBM-PC 3.5

Titel	Preis
1193 abandoned places 2 dA	94.95
1193 aces over europe dV	94.95
1193 barbie dA	64.95
1193 burning steel editor US	44.95
1193 cyberrace dV	94.95
1193 darkmare dA	94.95
1193 fs5 scenery new york US	84.95
1193 fs5 scenery paris US	84.95
1193 goal! dA	79.95
1193 return of the phantom dV	109.95
1193 spellcraft aspect of valor dV	89.95
1193 spelunx US	84.95
1193 anstoss dV	84.95
1193 b-wing (x-wing mission 2) dV	49.95
1193 blue force dV	94.95
1193 chessmaster 4000 wind. dA	79.95
1193 indy car racing dA	99.95
1193 legend of kyrandia 2 US	94.95
1193 sam & max dV	99.95
1193 stronghold dV	94.95
1193 terminator rampage dV	94.95
1293 syndicate data disk 1 dV	49.95
0294 ultima 8 - the pagan dA	99.95
0294 ultima 8 - the pagan (sop) dA	49.95

SONDERANGEBOTE

z.T. in englisch (US)

AMIGA

Titel	Preis
bard's tale 3 the dA	39.95
continental circus dA	19.95
deuteros dA	39.95
hunter dA	39.95
olympiad collection US	29.95
scrakon dA	19.95
spidertronic dA	19.95
xenon 2 the megablast dA	29.95

IBM-PC 3.5

Titel	Preis
budokan dV	34.95
colossus chess x dA	19.95
faery tale adventure US	29.95
khalaan dA	19.95
living jigsaws US	29.95
manchester united US	29.95
nicks picks US	24.95
olympiad collection US	19.95
prince of persia dV	34.95
pro tennis simulator dA	34.95
railroad tycoon US	39.95
serve and volley US	29.95
strip poker deluxe US	19.95
swotl p 38 US	39.95
swotl p 80 US	39.95
test drive 2 california chall. US	39.95
triple action 4 US	39.95
wwf-wrestle mania dA	29.95

IBM-PC 5.25

Titel	Preis
bad cat (top shots) dA	19.95
battletech 2 dA	39.95
king of chicago US	19.95
olympiad collection US	29.95
savage empire the US	39.95

IBM-PC SOUND

Original Sound Blaster von Creative Tech.

Artikel	Preis
cd-rom philips 205	PC 359.95
cd-rom 300 kb/s incl. Contr.	PC 444.95
cd-rom upgrade für sbpro+sb16	PC 599.95
roland midia sound 2000 sb	PC 699.95
roland scc1 bundle	PC 999.95
turtle beach multi sound	PC 1599.95
sound blaster v 2.0 deluxe	PC 149.95
sound blaster cms chips	PC 49.95
sound blaster pro deluxe	PC 239.95
sound blaster cd-rom drive	PC 579.95
soundblaster midi kit	PC 94.95
sound blaster 16 cd-rom kit	PC 1449.95
sound blaster 16 basic	PC 289.95
sound blaster 16 asp	PC 459.95
video blaster genlock-karte	PC 639.95
wave blaster	PC 419.95

ZUBEHÖR

Artikel	Preis
aktiv-boxen cm 2s	Paar 49.95
diskettenbox 3.5	14.95
diskettenbox 5.25	14.95
joystick gravis analog pro	PC 94.95
joystick gravis schwarz	PC 84.95
joystick gravis transparent	PC 94.95
joystick manix twins	AM 49.95
joystick thrustmaster fcs	PC 189.95
joystick thrustmaster wcs	PC 189.95
thrustmaster rudder pedals	PC 289.95
joystick transp. topstar sv227	PC 39.95
joystick turbo mit 10 spielen	AM 64.95
maus orig. microsoft rs 232	PC 89.95
maus transparent sv 714	AM 39.95
maus transparent sv 712	PC 44.95
speicher 1 mb a600	AM 99.95
speicher 512 kb a500 + uhr	AM 59.95

ALLE SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

VERSANDKOSTEN INLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 5,-
bei Versand per Nachnahme 10,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte .... netto 12,-
bei Versand per Nachnahme .... netto 25,-

Als Kunden innerhalb der EG beliefern wir Sie incl. 15 % MWSt.

Als Kunden außerhalb der EG berechnen wir Ihnen keine MWSt. Ihre Zollbehörde erhebt dann die jeweils gültige Einfuhr-Umsatzsteuer.

SIE ERREICHEN UNS **PER POST**

CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8 - 10
50667 KÖLN

BESTELLANNAHME **PER TELEFON**
0221 / 25 69 83, ...84 und ...85

BESTELLANNAHME **PER TELEFAX**
0221 / 25 69 86

LADENLOKAL "CRAZY STORE"
ALTER MARKT 45, 50667 KÖLN

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

.... □ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub
.... □ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub
Computertyp .... □ Kundenmagazin (incl. MEGA FUN)

bitte ankreuzen

AUFTRAGGEBER

Name .... A 02/94

Straße ....

PLZ Ort ....

Telefon .... Kreditkartenfirma .... Verfall ....

Kunden-Nr. .... Karten-Nr. ....

American Express — Cards Welcome — Eurocard — Diners Club International — VISA

Wir liefern ausschließlich zu unseren Geschäftsbedingungen. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren alte Listen- und Anzeigenpreise ihre Gültigkeit.

How to play

Okay, Ihr wollt also tatsächlich Eure mühsam erarbeiteten Tips für schnöden Mammon verpetzen. Könnt Ihr haben. Einfach einschicken und hoffen, daß gerade Euer Schrieb aus der Unmenge von Einsendungen aussortiert wird. Reines Glücksspiel also? Nun, Ihr könnt schon dazu beitragen, daß die Marktchancen Eures Tips gewaltig ansteigen, wenn Ihr Euch an wenigstens ein paar der unten aufgeführten Spielregeln haltet:

- Der Tip sollte einigermaßen lesbar abgefaßt sein. Besser ist gerade bei längeren Texten immer eine Einsendung auf Diskette unter Angabe des Rechnertyps und der Textverarbeitung.

- Der Tip sollte aktuell und vollständig sein. Computertyp und eventuell benötigte Freezer-Module mit angeben!

- Mitgelieferte Karten bitte nicht mit rosa Stiften auf gelben Karton malen, die monochrome Variante in Schwarzweiß kann ich besser bearbeiten.

- Vollständige Anschrift und nach Möglichkeit eine Bankverbindung angeben, dann gibt's auch instant die Belohnungsknete.

- Ein kleines Briefchen, um was es geht, und Lobhudeleien an die Adresse des verantwortlichen Redakteurs haben sich gerüchteweise als Schmiermittel bestens bewährt.

Wenn Ihr diesen Einsatzplan einhaltet, dann ist Eure Arbeit praktisch schon veröffentlicht. Größere Projekte sollten übrigens trotzdem mit mir abgesprochen werden, bevor Ihr Euch die Tipparbeit macht, denn unter Umständen ist ein anderer Leser bereits auf dieselbe Idee gekommen, und ich hab' das Ding schon vorliegen. Die Telefonnummer lautet:

05651/929126 (Thomas Morgen),

und Einsendungen gehen an:

Redaktion ASM
"SECRET SERVICE"
Postfach 1870
37258 Eschwege

zahlen kann, habe ich folgenden Tip: Um zu mehr Geld zu kommen, braucht man einen HEX-Editor. In diesen lädt man jetzt den Spielstand (vorher besser eine Sicherheitskopie anlegen), den man editieren möchte. Nun sucht man die Bytenummer 0216E4. Wenn man vom Ende her sucht, geht es schneller, denn die Spielstandsdatei ist sehr groß. Hat man die Nummer gefunden, rechnet man mit einem Taschenrechner die Dezimalwerte in HEX-Werte um. Da die Bytenummern 0216E4, 0216E5 und 0216E6 den Wert für das Bargeld enthalten, müssen diese Bytes geändert werden. Will man z.B. 50000$ Kapital haben, gibt man 50000 in den Taschenrechner ein und wandelt diese Zahl in eine HEX-Zahl um (50000 = C3 50). Jetzt überschreibt man mit dem hinteren Wert (also 50) den Hex-Wert der Bytenummer 0216E4. In das nächste Byte (Nummer 0216E5) schreibt man jetzt den vorderen Wert (also C3). In die Bytenummer 0216E6 schreibt man den Wert 00. Jetzt verläßt man den Editor (Abspeichern nicht vergessen!) und lädt Sim Farm: Hier lädt man den editierten Spielstand, hat keine Geldsorgen mehr und kann in Ruhe Land, Tiere, Scheunen, usw. dazukaufen. Geht das Geld wieder aus, speichert man das Spiel und editiert einfach wieder die Spielstandsdatei. Spielen ohne zu Schummeln bringt natürlich mehr Spaß. ■

Hauke Hahme

● Privateer

Habt Ihr Geldprobleme? Null Problemo. Nach dem Abspeichern geht Ihr mit einem Diskeditor in die Datei *.SAV. Dort findet Ihr die Bezeichnung "SHIELDS ZAARMR": Die ändert Ihr in "SHIELDS ^AARMR". Wenn Ihr nun im Spiel in die Repair-Werkstatt geht und Euch Euer Inventar anseht, findet Ihr statt Schild-Typ 1 den Schild-Typ 5. Die Waffe verkauft Ihr und erhaltet dafür 100 000 Credits. Das Ganze kann beliebig oft wiederholt werden. Natürlich könnt Ihr auch Schild Nr. 5 für den Centurio verwenden. Feine Sache! ■

Henriquez Ilich

● Daedalian Opus (Game-Boy)

Universalpaßwort für alle Level: ZEAL. ■

Thomas Chen

● Goal (Amiga)

Dino Dini hat es uns ja nicht gerade leicht gemacht. Aber vielleicht könnt Ihr mit meinen Tips etwas anfangen.

Taktik:

Als Aufstellung eignet sich die Taktik 4:3:3 am besten, denn mit ihr seid Ihr sicher in der Abwehr und könnt Euch auch gut im Sturm durchsetzen. Mit weniger Spielern im Sturm wird es schwerer, weil man dann meist keinen Anspielpartner hat. Falls Ihr keine vernünftigen Stürmer habt, könnt Ihr diese auch aus den anderen Mannschaften transferieren. Das empfiehlt sich auch in Sachen Torwart. Bei Feldspielern sind die Eigenschaften Schnelligkeit, Belastbarkeit und die Schußgenauigkeit am wichtigsten. Beim Torwart sollte man hauptsächlich auf die Eigenschaft "Können des Torwarts" achten.

Im Spiel:

Die Rückpaßregel ist bei Goal zwar integriert, Verstöße werden aber je nach Situation nicht immer geahndet. Im Spiel könnt Ihr ruhig zum Torwart zurückflanken. Der hat meist mehr Übersicht als man selbst und haut den Ball aus der Gefahrenzone. Wenn Eure Verteidiger den Ball weghauen, ist die Gefahr groß, daß sie den gegnerischen Stürmer anschießen. Falls es Euch mal passieren sollte, daß Ihr hart und gefährlich auf Euer Tor schießt, wird der Torwart den Ball fangen (sofern das möglich ist), und es wird NICHT als verbotener Rückpaß geahndet.

Fouls werden bei Goal nicht gepfiffen, wenn Ihr zuerst den Ball trefft und dann den Gegenspieler umsäbelt. So könnt Ihr fast immer von vorne in den Spieler rutschen, ohne daß Ihr ermahnt werdet. Das ist sehr wirkungsvoll, wenn Ihr langsam zum Ball gleitet, denn dann gelangt Ihr automatisch in Ballbesitz, und der fliegt nicht 15 Meter weiter. Allerdings solltet Ihr auf ein

Tackling von hinten verzichten, denn das wird fast immer als Foul gepfiffen.
Wenn Ihr in der Abwehr in Ballbesitz kommt, ist es ratsam, den Ball so weit wie möglich in Richtung Anstoßpunkt zu dreschen. Denn dort steht meist ein Stürmer Eurer Mannschaft und hat dann freie Bahn in Richtung Tor. Sollte ein Konter nicht möglich sein, so ist der Kurzpaß die sicherste Möglichkeit, gefährlich zum Tor zu gelangen. Bei diesem Paß spielt Euer Mann den Ball nämlich automatisch zum nächsten Spieler in der gewählten Richtung. Einen Kurzpaß spielt man, indem man den Feuerknopf gedrückt hält (der Spieler kommt dann zum Stehen). Dann kann man sich die Richtung aussuchen (während der Ball regelrecht am Fuß "klebt"): Durch das Loslassen des Feuerknopfs wird der Ball nun automatisch flach zum bestpostierten Mitspieler geflankt.
Falls Ihr Anstoß habt, ist es möglich, direkt auf das Tor zuzurennen. Zu 80% steht Ihr dann frei vor dem Tor. Im Spiel habt Ihr von Soloeinlagen aber wenig, da heißt es flanken.
Torschüsse:
Wenn man frei vor dem Tor steht, empfehlen sich zwei verschiedene Schußtechniken: Die erste wäre, daß man frontal auf das Tor zuläuft, dann ca. 10 Meter vor dem Tor abzieht und den Joystick ruckartig entgegen der Laufrichtung und links bzw. rechts zieht. Der Ball knallt meist unhaltbar für den Torwart oben links bzw. oben rechts in das Netz.
Die zweite: Man wählt den "automatischen Schuß", indem man im Strafraum einfach mehrmals den Feuerknopf betätigt. Dann zielt unser Mann genau in den Winkel des Kastens. Nur manchmal hat man Pech dabei, und der Keeper macht eine Glanzparade.
Für Goal-Profis besteht da glatt noch eine dritte Möglichkeit. Dazu dreht man den Spieler in Schußrichtung. Das erfordert aber eine Menge Übung, da die Spieler im vollem Lauftempo recht träge sind.
Die Torwarte sind auf Fernschüsse recht gut vorbereitet und reagieren sehr gut. Meist können sie den Ball aber nur abklatschen, und ein anderer Spieler kann abstauben. Die gefährlichsten Fernschüsse sind flach und schnell, aber leider stehen manchmal Verteidiger im Weg.
Freistöße:
Am besten ist es, die Linie so zu postieren, daß der Schuß knapp neben das Tor gehen müßte. Nun laßt Ihr den Spieler anlaufen, und sofort nach der Ballberührung verändert Ihr die Richtung mehr zum Tor hin. So wird der Ball gerade eben ins Tor gehen. Vergeßt nicht, eventuellen Wind mitzuberechnen.
Falls Ihr Euch gegen einen Freistoß verteidigen müßt, solltet Ihr die meisten Spieler in die Mauer stellen (7 ist die Höchstzahl) und diese weit vorne plazieren. Aber aufgepaßt! Der Computer wird den Freistoß nicht direkt schießen: Der Freistoß-Schütze gibt zu einem anderen Spieler ab, und der hält drauf.
Elfmeter:
Am sichersten ist es, den Ball flach links oder rechts ins Tor zu schieben. Das erreicht man, indem man den Feuerknopf extrem kurz drückt und dann den Joystick kurz in die gewählte Richtung lenkt. Es ist zu risikoreich, den Ball hoch zu spielen, denn wenn man den Knopf zu lange drückt, ist der Elfmeter schon vergeben.
Verletzungen:
Wenn sich Eure Mannen schwer verletzen, werden sie automatisch von Platz geholt. Aber wenn sich einer leicht verletzt, erscheint nach dem Foul des Gegners unten eine Meldung. Sollte das der Fall sein, sollte der Spieler sofort vom Platz genommen werden, denn er hat dann kaum noch Kondition und ist viel langsamer geworden.
Die Schiedsrichter:
Die Schiedsrichter bei Goal haben verschiedene Eigenschaften. Manche sehen fast jedes Vergehen, andere scheinen überhaupt nicht anwesend zu sein. Auch die Härte, mit der der Schiri unsere Mannen bestraft, ist unterschiedlich. Der eine zieht sofort Rot, der andere scheint seine Karten vergessen zu haben. Die Aufzählung der ach so beliebten Männer in Schwarz mit all ihren Eigenschaften soll Euch ein bißchen helfen:

David Nigg: Er übersieht gut ein Viertel aller Fouls. Wenn er dann eins bemerkt hat, läßt er meist Gnade walten und zieht keine Karte. Selten kommt er auf die Idee, mal Gelb zu geben oder eine Verwarnung auszusprechen.
J. Worral: Der Mann sieht so ziemlich alle Fouls. Sonst ist er recht fair und zieht erst Rot, nachdem ein Spieler mehrmals gefoult hat.
D. Allison: Der schmeißt mit den Roten Karten nur so um sich, aber einige Fouls übersieht er zum Glück.
M. Bodeham: Weiß der Henker, warum der Mann Schiedsrichter geworden ist. Er sieht zwar recht viele Fouls, in punkto Strafe aber ist er eine totale Katastrophe. Beim ersten Foul bringt er es glatt fertig, Rot zu geben, und außerdem sieht man bei ihm sehr viele Karten. Also aufgepaßt!!!
A. Buksh: Mit dem Pfeifen hapert's bei ihm wohl ein bißchen, denn er übersieht schon mal das eine oder andere Foul. Rote Karten sieht man bei ihm nur nach einer vorangegangenen Gelben Karte oder einer Verwarnung.
S. Lodge: Sieht fast alle Fouls, zieht aber anscheinend ungern Rot: Erst wenn ein Spieler drei- oder mehrmals gefoult hat, denkt er an diese Möglichkeit.
R. Dilkes: In der ersten Halbzeit scheint er die Rote Karte vergessen zu haben. Aber in der zweiten Halbzeit holt er nach, was er versäumt hat. Also aufgepaßt!!!
K. Morton: Das ein oder andere Foul vergißt er zu pfeifen, und auch sonst ist er sehr unberechenbar: Es kann durchaus sein, daß ein Spieler beim ersten Foul weder Gelb sieht noch eine Warnung bekommt und beim zweiten Mal sofort vom Platz gestellt wird.
R. Grooves: Dieser Schiedsrichter ist total wechselhaft: Man bekommt bei ihm das ganze Repertoire an Verwarnungen vorgeführt. Er sieht die meisten Fouls.
R. Milford: Zieht sehr schnell die Rote Karte und spricht viele Verwarnungen aus. Außerdem sieht er so ziemlich jedes Foul.
A. Gunn: Seine Lieblingsfarbe scheint Gelb zu sein, denn bei ihm sieht man diese Karte ziemlich oft.

V. Callow: Sieht die meisten Fouls, und zieht zum Teil überraschend schnell Rot.

M. Peck: Erkennt gerade mal die Hälfte aller Fouls, aber bestraft dafür hart.

D. Elleray: Übersieht schon mal das ein oder andere Foul. Nur wenige Spieler kommen ohne Bestrafung davon, wenn er ein Foul gesehen hat.

K. Hackett: Sieht alle Fouls und benutzt so ziemlich alle Verwarnungsmöglichkeiten.

R. Hart: Er ist so wie er heißt, zieht fast nur Rote Karten und sieht leider auch die meisten Fouls. Der strengste Schiedsrichter. ■

Oliver Pröbl

● Simon the Sorcerer

Ausgerechnet Simon soll schaffen, wozu sich all die großen Zauberer nicht in der Lage sehen. Der große Magier Calypso ist vom abtrünnigen Zauberer Sordid entführt worden, der die Weltherrschaft an sich reißen will. Klar: Das muß verhindert werden! Aber von Simon???

Wenigstens erhält er von Calypso eine freundliche Nachricht mit vielen guten Ratschlägen. Die anderen Zauberer würden ihm weiterhelfen, heißt es da. Bevor Simon sich auf die Suche nach ihnen macht, durchforstet er erst noch Calypsos Hütte. Der Kühlschrank ist zwar fest verhakt, was vielleicht auch besser so ist. Einen Magneten sollte man aber bei Abenteuern immer dabei haben. Ebenso die Schere aus der Schublade. So gerüstet macht sich Simon auf den Weg.

Wo findet man bloß Zauberer? Wahrscheinlich bei geistigen Genüssen in der Kneipe "Zum betrunkenen Druiden". Unterwegs am Schmied vorbei – doch halt, der gute Mann ist dermaßen beschäftigt, daß diese Gelegenheit ausgenutzt werden sollte. Flugs das Seil und vom Tisch den Glockenklöppel eingesackt, und weiter.

In der Kneipe schläft ein Zwerg in seliger Bierlaune. Nach der Länge seines Barts zu urteilen, schon eine ganze Weile. Dem armen Mann kann geholfen werden. Vorsichtig wird mit der Schere eine Gratis-Glattrasur vorgenommen, und aus Umweltschutzgründen wird der Bart im Hut entsorgt.

Auf dem Glücksspielautomaten Marke "Fruit Machine" entdeckt Simon eine herrenlose Streichholzschachtel. Im Nachbarraum gammelt die Magiergang dann tatsächlich herum. Nach einigem Wortgeplänkel geben sie sich sogar als Zauberer zu erkennen. Um allerdings das Zauberdiplom zu erhalten, muß Simon den Herren erst den magischen Stab bringen.

Das Nest ist doch ziemlich öde, also zurück zur Natur. Vor Waldspaziergängen besorgt sich der geübte Abenteurer aber erst mal einige Medikamente. Daß die Apotheke "Am Wagenrad" verlassen ist, stört dabei wenig. Im Schnellgang werden das leere Glas – man weiß ja nie – und der Hustensaft eingesteckt, und tschüs...

Nach ziemlich kurzer Strecke trifft Simon auf einen recht wehleidigen Riesen. Im Gespräch wird das Problem analysiert, dann wird der böse, böse Dorn entfernt. Zum Dank gibt's eine Trillerpfeife – alles ohne Krankenschein. Durch das zweite Waldstück gelangt der Hobbymagier zur beschränkt weisen Eule. Erst mal auf Touren gebracht, spuckt die auch gute Ratschläge aus. Da kann man ruhig öfter mal fragen! Daß sie bei Beratungsgesprächen Federn läßt, scheint sie nicht zu kümmern, doch Simon hebt die heruntergefallene Feder auf. Wer weiß...

Gradlinig durch Waldstück drei und vier, bis dem Helden unerträglicher Lärm entgegenschlägt. Ein verhinderter Tubavirtuose. Da bleibt nur ein geordneter Rückzug. Durch Wald vier gelangt Simon zur Grabung. Hier macht er die Bekanntschaft des Paläontologen Mr. von Jones. Hilfreich ist das nicht, denn wie jeder Wissenschaftler ist der spleenige Mann voll in seiner Arbeit vergraben.

Wenigstens ist es von dort nur ein Katzensprung zur Zwergenhöhle. Hatte die Eule nicht etwas von herumliegenden Steinen erzählt? Tatsächlich, da liegt ja einer, und es steht sogar etwas drauf: Bier. Hm, na ja, rein in die Mine, aber Bartpflicht, bitteschön. Jetzt wollen sie auch noch das Paßwort wissen! Frechheit siegt, denkt sich Simon, und mit Bier kommt man immer weiter.

Da eine Treppe bewacht wird, nimmt er zunächst den einfachen Weg. Im rechten Keller stammelt eine Bierleiche vor sich hin; der zweite Zwerg holzt gerade den Regenwald ab. Zeit für ein Späßchen. Mit der Feder den Schnarcher gekitzelt, doch der ratzt munter weiter, rollt sich lediglich zur Seite. Aber aha, ein Schlüssel kommt zum Vorschein. So was kann man nicht ignorieren. Nach diesem Schlüsselerlebnis raus aus dem Alkdunst, Bart ab und mal schauen, was die Goblins anstellen. Leider trifft Simon nur auf verschlossene Türen. Mittlerweile hat er aber gelernt, daß auf dem Boden allerhand herumliegt. So auch hier: eine Einkaufsliste. Die wird gewissenhaft sofort in den Tante-Emma-Laden im Dorf gebracht (Abkürzungen über die Karte).

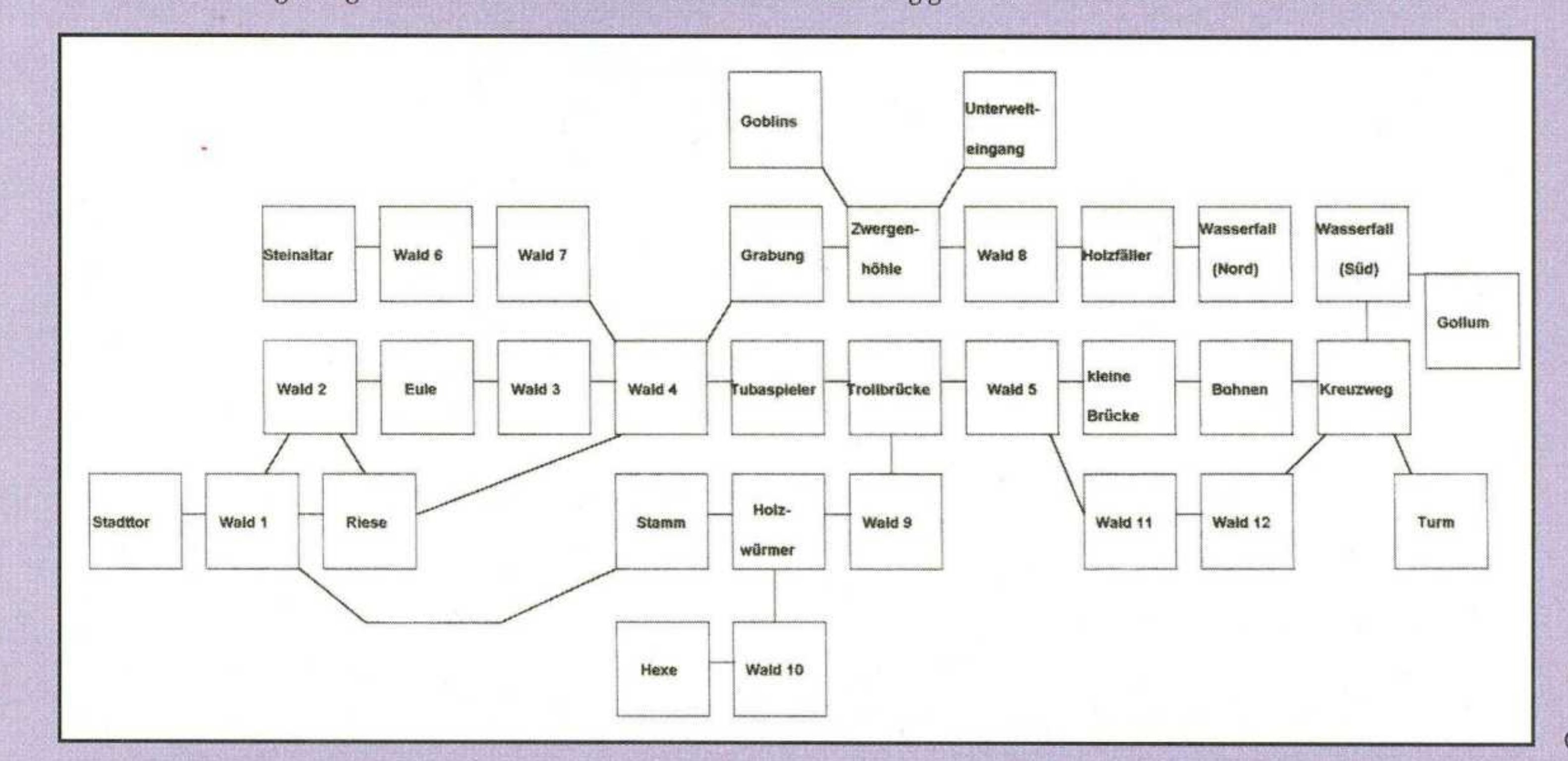
Die siamesischen Grünlinge reden zwar viel zuviel, aber sie schlucken sogar die Story vom kranken Laufburschen und versprechen, die Waren demnächst vor der Tür bereitzustellen. Kartenmäßig geht es dann wieder zur Waldmitte und weiter durch Wald acht zum Holzfäller. Dieser scheint extrem selbstmordgefährdet, was ja auch verständlich ist. Da hat man nun einen Wald voller Bäume, logisch, aber die Dinger wehren sich mit Magie. Nur eine Axt aus Milrith kann hier weiterhelfen. In seiner Güte verspricht Simon, das Metall zu suchen. Sogar einen Metalldetektor stellt der Holzfäller zur Verfügung. Also weiter!

Der Lärm der Tuba zwingt Simon zu einigen Umwegen. Die Stationen sind Wald vier, Riese, Wald eins, am Stamm vorbei und... oops, wer spricht denn da? Erst mal setzen! So, so, sprechende Holzwürmer. Gierig sind sie auch noch. Mahogany würde ihnen gefallen. Vielleicht bringt's ja was.

An der Trollbrücke gerät Simon mitten in einen Tarifstreit. Unschöne Sache das, und jetzt auch noch ein Streik. Vielleicht hilft gutes Zureden weiter – oder auch nicht: Der dummdreiste Troll vergreift sich tatsächlich an der Trillerpfeife! Das hätte er besser lassen sollen...

Was soll's, der Weg ist frei. Hinter der kleinen Brücke trifft Simon auf Mr. Oaf. Der hat ein kleines Bohnenproblem. Wie wäre es mit Gießen, Idiot? Alles muß man hier selbst machen!

Auf seiner Suche nach Wasser gelangt Simon letztlich zum Hexenhäuschen, wo er flugs an der Kurbel des Brunnens dreht und den vollen Eimer einsackt. Aber auch das Haus an sich scheint interessant zu sein. Ein kurzer Blick hinein könnte eigentlich nicht schaden, denkt sich Simon und öffnet die Tür. Sofort



fällt sein Augenmerk auf den Besen, der unscheinbar an der Wand lehnt. Aber jeder, der jemals ein Märchen gelesen hat, weiß, was Hexen damit so alles anstellen können. Da niemand zu sehen ist, könnte er ihn doch unbemerkt abzocken, als Souvenir quasi.
Leider können Hexen nicht nur auf Besen reiten, sondern sich auch unsichtbar machen. Wie aus dem Nichts erscheint die Hauseigentümerin und verjagt den reuigen (?) Sünder. Da bleibt ihm wohl nichts weiter übrig, als zu den Bohnen zurückzukehren. Wasser marsch, vielleicht war es doch ein bißchen viel? Während die Bohnen trocknen, untersucht Simon den geheimnisvollen Turm. Die Glocke wird mit dem Klöppel zum Klingen gebracht und – Deckung! Zu spät, Rapunzels Haarpracht trifft voll ins Schwarze. Simon entdeckt die inneren Werte seines Huts. Der unerschrockene Held läßt sich nicht beirren, ergreift Haar und Gelegenheit und gelangt so in den Turm. Das Schäferstündchen mit der holden Schönheit wird unversehens zu einer echten Schweinerei...
Nachdem sich der Schlingel die Maid in den Hut gesteckt hat, entflieht er diesem unheimlichen Ort. Die Bohnen müßten doch eigentlich trocken sein. Nein, sie schwimmen noch. Selbst ist der Simon und rettet sie vorm Ertrinken. Magisch sollen sie sein, aber irgendwie tut sich da nicht viel.
Gartenfreund Simon will sie natürlich fachgerecht entsorgen. Wieder in der Stadt, wirft er die Bohnen auf den Komposthaufen hinter Calypsos Hütte. Fantastisch, sofort wachsen wie durch Zauberhand Wassermelonen – also doch! Da wird gleich eine eingesteckt. Sprach die Eule nicht auch von einer Verbindung zwischen Musikinstrumenten und Früchten? Das wollen wir doch mal sehen! Beim verhinderten Musiker zeigen sich Simons sportliche Talente. Mit gezieltem Wurf beendet er die musikalischen Qualen.
Glücklicherweise versteht unser Held auch was von Blechblasinstrumenten. Prompt vertraut der Tubabläser ihm sein Folterinstrument an. Hatte die weise Eule nicht auch vom Wecken schlafender Giganten gesprochen? Hinter des Waldes Mitte entdeckt Simon den Eingang zur Unterwelt. Er wagt sich hinein und gerät zwei Bilder weiter mitten in eine Geburtstagsparty. Als einziger Gast fühlt er sich verpflichtet, Schlammschleimers Gulasch zu probieren. Wenn das kein Fehler war! Um einer mittelschweren Lebensmittelvergiftung zu entgehen, füllt unser Zauberlehrling das eklige Zeug in sein Gläschen und flieht. Ein Sprung über den Sumpf bringt Abstand zwischen ihn und das rauschende Fest. Der Schnee erinnert ihn an den Metalldetektor. Na wer sagt's denn! Simon findet einen Schatz. Nur heben kann er ihn nicht. Kommt Zeit, kommt Rat...
Wenige Schritte weiter stößt er auf den schnarchenden Giganten. Ein Tubaständchen, zwo, drei. Welch durchschlagender Erfolg! Über Baum und Schlucht geht's in die Höhle des Drachen. Der ist schlimm erkältet, was unser Held schmerzhaft zu spüren bekommt... Bei einer solch zugigen Höhle kein Wunder. Vielleicht hätte das Loch im Dach beizeiten geflickt werden sollen. Das Erlebnis erinnert Simon an den Tip der Eule über die Größe von Elefanten und Drachen. Und ist da nicht ein elefantöser Erkältungssaft in den Tiefen seines Huts? Aus sicherer Entfernung wird der in die Höhle geschleudert. Schnell hinterher! Der Drache scheint kuriert und der Weg zum Feuerlöscher frei. Simon entdeckt einen Weg hinter der Höhle und erkundet weiter. Da liegt doch was! Schon wieder ein Stein. Diesmal steht nichts drauf, aber es ist was drin. Ein Fossil, na so ein Zufall. Eingesteckt und weiter.
Der Weg nach oben ist versperrt – ohne Kletterstift geht's nicht. Unser Pfadfinder erkennt jedoch zwei vereiste Felsvorsprünge, und gemsengleich hüpft er hinüber. Der knorrige Baum – oh Wunder – spricht passables Englisch. Er muß seine Markierung loswerden, bevor der Holzfäller zuschlägt. Als Gegenleistung für entsprechende Hilfe verspricht er, Simon ein paar Zauberwörter beizubringen. Einen Tip gibt's gratis: Mit Brennspiritus Marke "White Spirit" aus dem Laden wird dem Fleck schon beizukommen sein. Also die Karte gezückt und zurück zum Dorf.

Ohne Geld kann man auch nichts kaufen, aber Schweinchen Dick scheint Hunger zu haben. Selbst Simon weiß, daß Schweine Trüffeln lieben. Na, eine Schokoladen-Trüffel-Tür wird's wohl auch tun. Und tatsächlich: Die ehemalige Rapunzel fährt voll drauf ab. Hinterher und umsehen! Einmal Dieb, immer Dieb: Unser Langfinger steckt Imkerhut und Qualmkiste ein. Der Bienenkorb vor der Tür bietet sich für erste Schritte im Imkerberuf geradezu an. Entsprechend ausgerüstet, gelingt es Simon, den Bienen ein Stück Wachs abzuluchsen. Wozu mag das nur zu gebrauchen sei?

Denken macht durstig, also zurück zur Kneipe. Unterwegs die Leiter eingesteckt und beim Schmied vorbei. Mit dem ist noch immer nicht zu reden; unbeirrt schlägt er auf seinen Amboß ein. Flugs den Stein dazwischengelegt, und siehe da, das Fossil liegt frei! Jetzt aber ab zum Wirt; mit dem wollte sich Simon immer schon mal unterhalten. Er bestellt einen Cocktail, und kaum bückt sich der Barkeeper, klatscht der Schelm das Wachs in den Bierhahn. Den Biergutschein für Papa gibt's trotzdem. Nichtsahnend schleppt der tumbe Wirt das fast volle Faß vor die Tür, wo unser listiger Held es einsteckt.

Auf dem Weg zur Zwergenhöhle wirft Simon das Fossil ins Grabungsloch von Mr. von Jones. Der ist begeistert und will unbedingt mehr davon. Eine kleine Notlüge hat noch keinem geschadet; so erzählt unser Schlaufuchs, er habe das gute Stück da gefunden, wo sein Metalldetektor liegt. Während von Jones beschwingt seine Klamotten packt, legt sich Simon den Bart an und besucht seine alten Freunde, die Zwerge. Der Dicke ist bestechlich, ein Faß mit Bier scheint hier am rechten Platz zu sein. Der Hauptmann darf's aber nicht mitkriegen, so folgt unser Held der gierigen Wache in den Bierkeller.

Der richtige Ort für ein Wetttrinken, doch Simon hat's eilig. Er huscht am Hauptmann vorbei in die Tiefen der Zwergenstollen. Arbeitende soll man nicht stören, also sackt er den Hacken ein und öffnet mit dem Schlüssel die Tür. Auch der nächste versoffene Kerl ist bestechlich: Für den Biergutschein läßt er einen schönen Stein springen. Simon erinnert sich an den grabenden Wissenschaftler und denkt sich: Schauen wir mal nach. Mit der Karte geht's zum schlafenden Giganten, dann einmal rechts, und schon steht unser Hilfszauberer vor der neuen Grabungsstätte. Während Mr. von Jones vor sich hin flucht, schaut sich Simon den Aushub an. Und siehe da: Im Dreck liegt ein Klumpen Milrith. Der wird eingesteckt, und dann geht's ab ins Dorf.

Auf dem Weg zum Schmied läßt er sich in ein Gespräch mit dem fliegenden Händler namens Dodgy Geezer verwickeln. Der möchte seinen Schrott gern loswerden, doch Simon läßt sich nicht beirren und bietet statt dessen seinen Edelstein an. Mr. Geezer scheint interessiert, und unser Held feilscht, als ginge es um sein Leben. Mehr als 20 Goldstücke sind jedoch nicht aus dem Mann herauszuquetschen. Simon ist's zufrieden und steckt das sauer verdiente Geld schnell ein.

Endlich lohnt sich ein Besuch im Dorfladen! Geschwind begibt sich unser Neureicher dorthin und ersteht den Spiritus und einen Hammer. Den Nagel dazu gibt's gratis. Doch in Zeiten der Rezession sollte man sein Geld zusammenhalten. Das weiß auch Simon und läßt sich durch unnötigen Schnickschnack nicht zum Kaufrausch verleiten. Nun aber hurtig zum Schmied und sich eine magische Axt machen lassen, bevor sich der Holzfäller noch etwas antut. Der Schmied ist sogar ansprechbar und gern bereit, aus diesem kostbaren Metall etwas Nützliches zu fertigen. Das Milrith wird also dem Schmied gegeben, die Axtschneide eingetütet, und ab geht's zum Holzfäller. Der Mann ist so von Selbstmitleid zerfressen, daß man jedes Gespräch mit ihm gleich abhaken kann. So übergibt unser Menschenfreund das niegelnagelneue Werkzeug und dringt furchtlos in die Hütte ein, kaum daß der Beglückte entsprungen ist. Ei, was liegt denn da auf dem Tisch? Ein Kletterstift! Wo der wohl hingehört?

Vom Nachdenken wird Simon unerträglich heiß. Er zückt den Feuerlöscher und bläst das Feuer aus. Neugierig untersucht er den Haken im Kamin und bewegt ihn dabei ein wenig. Oops, ein Abwärtstrend ist unübersehbar. Erstaunt betritt unser Absteiger die Schatzkammer des Holzfällers. Ein Traum für jeden Tischler! Mit sicherem Gespür vergreift er sich am Mahogany und trägt selbiges sogleich zu seinen hungrigen Würmerfreunden. Kaum spricht er mit ihnen, da hat er auch schon Untermieter: Den Würmern gefällt's in Simons Hut. Zum Dank versprechen sie tatkräftige Unterstützung. Apropos Holz, irgend etwas war da noch. Siedendheiß fällt es ihm wieder ein – klar, die Abholzmarkierung am Baum. Hoffentlich ist es noch nicht zu spät. Vorsprung durch Technik: Mit Hilfe der Karte beamt er sich zur Drachenhöhle. Hinter der Höhle vorbei stapft der Retter seiner nächsten Heldentat entgegen.

Schnell den Fleck mit dem Spiritus entfernt. Statt überwallender Dankbarkeit faselt der Baum aber nur irgendeinen Stuß, Abrakadabra und so'n Zeug. Was soll daran denn magisch sein, kennt doch jedes Kleinkind! Mehr gibt es hier wohl nicht zu holen. Schätze und Jungfrauen als Belohnung sind anscheinend out. Der Beruf des Helden ist auch nicht mehr das, was er mal war!

Diese herbe Enttäuschung muß man erst mal verkraften. Als TV-Junkie und größter Fan von "Insel der Träume" weiß Simon natürlich, wie beruhigend Wasserfälle sind. So macht er sich also zur Südseite des Wasserfalls auf. Gesenkten Hauptes starrt er vor sich hin. Statt Jungfrauen gibt es aber nur Schlingpflanzen zu entdecken. Was soll's, denkt sich unser Enttäuschter und benutzt sie mal so zum Spaß. Selten hat er so gestaunt wie jetzt, als er den exklusiven Angelplatz entdeckt. Vor lauter Verwunderung überlegt er nicht lange und quatscht das häßliche Wesen mit der Angelrute gleich an. Zu Tode erschreckt, fällt der Kleine fast ins Wasser. Simon ist das peinlich, und er bietet zum Ausgleich Schlammschleimers Spezialgulasch an. Gollum weiß nicht, was ihn erwartet und ist überglücklich. Zum Dank überläßt er seinem Wohltäter die Angelrute.

Wie magisch zieht es Simon zum Fluß. Nachdem er sämtlichen Schrott herausgeangelt hat (und alles mit grünem Punkt!!!), bekommt er endlich DEN Ring an den Haken. Ausprobiert – funktioniert! Er sieht die Hand vor Augen nicht. Unser Unsichtbarer erinnert sich mal wieder an Eules weise Worte: Wenn die Goblins dich nicht sehen können, können sie dir auch nichts tun. Logisch.

Der richtige Zeitpunkt, um beim Laden nachzusehen, ob die siamesischen Grünlinge zwischenzeitlich den goblinschen Einkaufszettel kapiert haben! Und tatsächlich: Vorm Laden steht ein riesiger Karton. Mal schauen, ob auch alles da ist. Der Karton wird zur Inspektion geöffnet. Magisch zieht er Simon an. Wie hypnotisiert klettert er widerstandslos hinein – boah, ist das dunkel. Erst einige Zeit und einiges Geschaukel später gelingt es Simon, die Kiste zu öffnen. Vorsichtshalber – man weiß ja nie – setzt er sich auch gleich den Ring auf. Also, der Platz vorm Laden sah anders aus. Entnervt durch die Strapazen der Reise wirft er das unbequeme Fortbewegungsmittel erst mal zu dem anderen Mist. Vielleicht ist ja noch was in den übrigen Kisten drin, mal nachsehen. Hey, da liegt ja das gute alte Zauberbuch! Rein damit in den überfüllten Hut.

Die Umgebung lädt nicht gerade zum Verweilen ein, und im Schutze des Rings schaut sich Simon der Unsichtbare die Tür an. Leider verloren! Die Tür ist dicht, aber irgend jemand hat wohl von außen den Schlüssel stecken lassen. Da sollte doch was zu machen sein. Beim weiterem Untersuchen des Raumes entdeckt Simon einen alten Rattenknochen. Wie widerlich: Die fressen hier wohl alles. Tja, rausdrücken kann er den Schlüssel nun, aber wie soll er ihn auf seine Seite der Tür bringen? In seiner Ratlosigkeit schaut er hilfesuchend auf das Zauberbuch. Das verrät zwar nichts, aber ein kleiner Zettel fällt heraus. Nicht nur als Ein-, nein, auch als Ausbrecher ist Simon ein As. Sogleich schiebt er das Papier unter der Tür hindurch, stochert mit dem Knochen ein wenig im Schloß herum – et voilà, der Schlüssel fällt. Jetzt braucht er nur noch das Papier wieder aufzuheben und die Tür mit dem Schlüssel zu öffnen.

Fortsetzung im nächsten Heft

Die Fragen ...

Pools of Darkness (PC)

Jürgen Berenfänger hat die vier Statthalter des Bösen im Westen der Challenge Insel erneut besiegt und wird nun in der NO-Ecke des Raums nach einem "Mystic Clue" befragt. Wie lautet dieser, und was passiert, wenn man ihn eingibt?

Dungeon Master

Wird der Kraftstein mit dem Feuerstab benutzt und danach der Raum verlassen, so schließen sich alle Ausgänge. Gibt es einen Geheimgang oder Knopf, oder ist das schon das Ende, fragt sich Johannes Beckert.

Countdown

Hat denn wirklich noch keiner dieses verflixte Game durchgezockt? Auch Carsten hat so seine Probleme. Mittlerweile ist er im Kolosseum von Rom, hat den Tiger eingesperrt und ist in einem Nebenraum hochgeklettert. Insgesamt hat er ca. 360 Punkte, kommt aber aus diesem Raum nicht mehr heraus. In der hinteren Ecke gibt es eine Einbuchtung, die aussieht wie eine zugemauerte Tür. Stimmt die Vermutung, und wie geht's weiter?

Bane of the Cosmic Forge

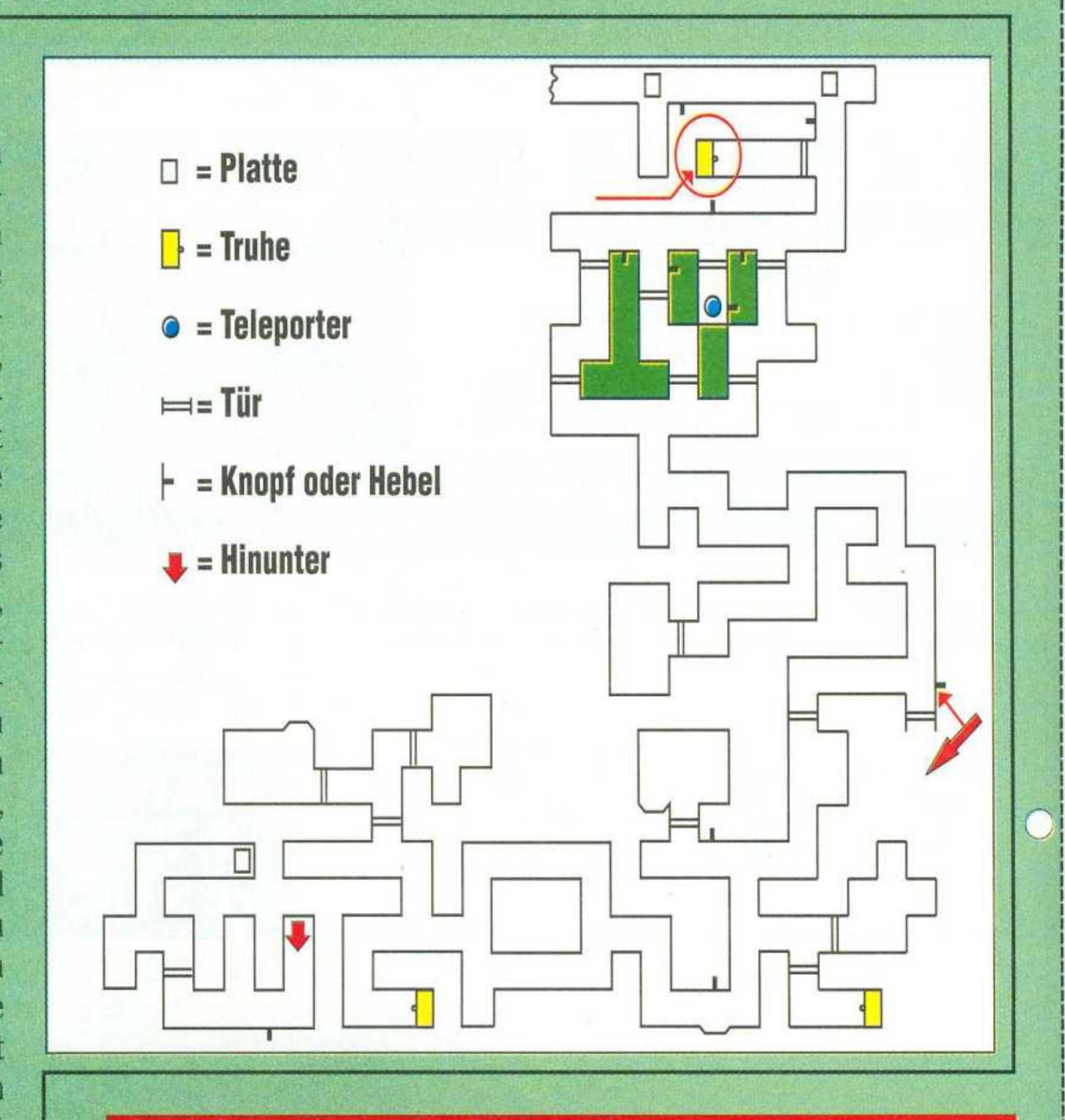
Der Avatar aus Aschersleben ist anscheinend im falschen Adventure gelandet und kommt da nicht mehr weiter. Was soll er Delphi in der Höhle sagen, damit dieser nicht verschwindet? Wozu dienen Widderdolch, Ziegenmaske, Weihrauch, Kitsch & Nippes, die Chrom-Schlüssel sowie das königliche Tagebuch?

Whale's Voyage

Gleich ein ganzer Fragenkatalog kommt von Dirk Schumann:
1. Wo findet man auf Arboris den Haustürschlüssel der grauhaarigen Lady?
2. Wo (an welchen Koordinaten) kann man auf den verschiedenen Planeten Platinum, Gold etc. finden?
3. Wie kommt man, nachdem man auf Inoid den Doktor ins Spital gefolgt ist, aus diesem wieder heraus? Die Türen sind alle zu, und zum Bombenlegen ist die Schumannsche Mannschaft trotz Sprengstoffs und Icon "Falle legen" zu dumm. Wie geht's? (Das Schumann-Team besteht aus einem Soldaten, einer Psi-Magierin, einer Biomechanikerin und einem Arzt. Alle stehen auf Stufe "Groggy".)
4. Wer in den Weiten des Universums hat eine Komplettlösung und schickt eine Copy davon in die Finkenstr. 5 in 78713 Waldmössingen?

Lands of Lore

Rene hat sich fast bis zum Ende durchgespielt, die böse Hexe bereits gefunden und würde ihr jetzt gerne den Rest geben. Was ihm jedoch fehlt, ist eine Figur, um König Richards Schutzhülle zu beseitigen. Er hat bereits eine Cobrafigur, die Drachenfigur und die menschliche Figur. Daß es noch eine Einhornfigur gibt, hat er schon irgendwo gelesen, allerdings ist diese nirgends zu finden. Vermutlich befindet sie sich im zweiten Level von Scotias Schloß, wo auch König Richard, eine verschlossene Truhe und eine geschlossene Tür zu finden sind. Leider läßt sich weder die Truhe noch die Tür öffnen; weder mit Schlüsseln, einem Dietrich oder unnötiger Gewalt läßt sich irgendwas erreichen. Die Position der Truhe ist auf der Karte markiert. Wo ist die richtige Statue, der passende Schlüssel oder irgend etwas?



... und ein paar Antworten

ASM-Replay

Klaus Trafford, ungebildet wie ein Weißbrot, hatte nach der lateinischen Übersetzung des Worts Wolfgang gefahndet. Altlateiner Max Luther hat vier Möglichkeiten herausgefunden, von dem ihm persönlich die letzte am besten gefällt.
Gang: Ingressus, Incessus, Cursus, Ferculum (bei Tisch). Die korrekte lateinische Übersetzung für Wolfgang lautet also: Lupus Ferculum. Cum magno salutatione!

Future Wars

Peter hilft Moritz: Um an die besagte Mönchskutte zu gelangen, muß man erst dem schlafenden Wächter am Tor der Burg die Lanze wegnehmen. Danach geht man damit zum Baum, an dem die Kutte hängt und angelt sie damit runter. Allerdings muß man auf einem ganz bestimmten Punkt stehen. Nach ein paar Versuchen müßte es allerdings klappen, und der Held kann sich umziehen, eine Halbglatze rasieren, zum Zölibat verpflichten.. (Moritz bist du sicher, daß Du das willst?)

Wizardry VII

Markus Maucher weiß es besser und rät Oliver zu "The Dartaen Alliance is broken". Er sollte dabei auf die korrekte Schreibweise von "ae" achten (nicht "ea"). Auf Deutsch sagt man übrigens "Die Dartaen-Allianz ist zerfallen".

Star Trek

Christian Kaes ist ein alter Trekkie und weiß genauestens Bescheid. Kontakt mit der Enterprise wird erst nach Beendigung der Mission aufgenommen. Dann nämlich setzt sich Käpt'n Kirk an die Kontrollen der Brücke des Alienschiffs und wählt die Kombination 5, 3, 1.
Der Geheimcode für die erste Tür lautet 10200. Das findet man heraus, weil die Tür eine Lucrs-Konstruktion zu sein scheint und die Zahl 99 sowie die Dreierbasis für die Lucr eine große Rolle spielten. (Originalzitat: Bordcomputer Enterprise) 99 im Dreiersystem dargestellt ergibt 10200. Die zweite Tür öffnet man mit dem Code 122 (17 als Dreierpotenz, Scythe ist der 17. Buchstabe des Lucr-Alphabets).

ASM-SPIELEWERTUNG

"Wie kommen diese ASMlinge eigentlich zu ihren Bewertungen?" – Wenn Euch diese Frage und noch ein paar andere "interne" Dinge interessieren, seid Ihr auf dieser Seite goldrichtig...

Alle größeren Spieletests verfügen über unsere "große Wertungsbox". Diese enthält neben dem ASM-Urteil noch Wertungen zu insgesamt fünf Kriterien. Drei davon tauchen immer auf; sie sind für jedes Spiel wichtig:
Grafik – Ästhetik, Animation, Farbgebung, Scrolling, Deutlichkeit
Sound – technische Qualität, Einfalls- und Abwechslungsreichtum von Begleitmusik und Geräuscheffekten
Ablauf – Spiellogik, "Gameplay", Spielbarkeit

Darüber hinaus gibt es immer zwei "freie" Kriterien, die sich der Spieletester passend zum jeweiligen Spiel aus der folgenden Palette heraussucht:

Preis/Leistung
Realitätsnähe
Humor
Idee
Atmosphäre
Anleitung
Spielstärke
Dauerspaß
Steuerung
Aufmachung

Je nach Art des Spiels bekommt Ihr so ein recht breitgefächertes Bild von dessen Stärken und Schwächen. Das **ASM-Urteil**, das groß im Balken erscheint, ist nun nicht etwa ein rechnerischer Mittelwert zwischen den fünf Ergebnissen in der Wertungsbox. Das ASM-Urteil soll vielmehr Auskunft darüber geben, ob das betreffende Spiel Spaß macht oder nicht. Es hat mit dem zu tun, was wir früher als "Motivations-Note" einzeln gewertet haben. Das ASM-Urteil ist so etwas wie die "ehrliche Meinung" der Redaktion zu einem Spiel, unabhängig von dessen einzelnen Punktzahlen bei den Testkriterien.
Kleinere Testberichte (auch die Artikel in der "Replay"-Rubrik) haben nur einen einfachen Wertungsbalken mit dem jeweiligen ASM-Urteil.

DIE ASM-WERTUNG VON 0 BIS 12:
0–5 **mangelhaft** (das Spiel hat echte Mängel, von einem Kauf würden wir abraten)
6–8 **annehmbar** (Stärken und Schwächen sind gleichmäßig verteilt, das Spiel entspricht dem Durchschnitt)
9–10 **gut** (hebt sich positiv von der Masse ab)
11–12 **sehr gut** (uneingeschränkte Empfehlung; das Spiel kann auch verwöhnte Spielefreaks begeistern).

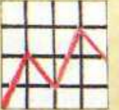
Abgesehen von diesen Punktwertungen gibt es noch spezielle Auszeichnungen. Den **Hitstern** verleihen wir an Spiele, die wir für wegweisend (oder "trendsettend") halten. Besonders geniale Games mit einer neuartigen Spielidee und einwandfreier Gestaltung bekommen sogar das Prädikat **Mega-Hit**. Aber das ist ziemlich selten.
Das **Spiel des Monats** schließlich wird für jede Ausgabe in einer rituellen Meinungs-Prügelei aller ASM-Redakteure ermittelt.

ASM HIT
ASM MEGAHIT

Check-point

SPIEL-GENRES

Bei jedem Spieletest und jeder Preview stehen 1-2 Hinweissymbole, die zeigen, in welche Sparte sich das jeweilige Spiel einordnen ließe:

 *Reaktions- und Geschicklichkeitsspiele*
 *Baller- und Prügelspiele*
 *Jump'n'Run-Spiele*
 *Adventures*
 *Rollenspiele*
 *Denk- und Knobelspiele*
 *Strategiespiele*
 *Gesellschafts- und Kartenspielprogramme*
 *Management- und Wissenschaftssimulationen*
 *Sportsimulationen*
 *Automatensimulationen*
 *Flug- und Fahrsimulatoren*


Lernspiele

TOP 5

▲ Der Mann hat ein Handicap (siehe 1.)

MICHAELS TOP 5

1. Links 386 pro (PC)
2. Simon the Sorcerer (PC)
3. Comanche (PC)
4. Legend of Kyrandia II (PC)
5. Castle Wolfenstein (PC)

DIE REDAKTIONSTRUPPE


Stefan Martin Asef (sma)


Jürgen Borngießer (jb)


Vera Brinkmann (vb)


Marcus Höfer (cus)


Thomas Morgen (tom)


Peter Schmitz (sz)


Klaus Trafford (kate)



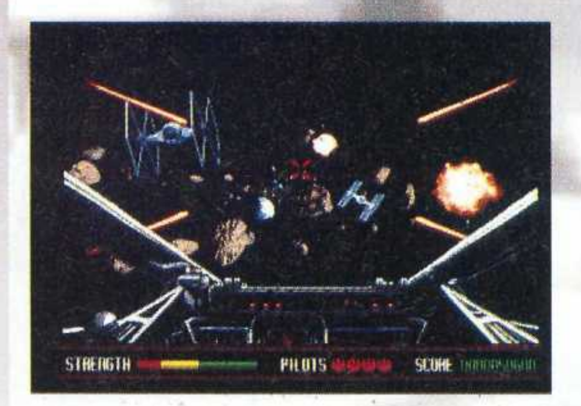


Das ist die Geschichte eines Traumes, den ich nach intensivem Spielen von REBEL ASSAULT hatte. Ein Traum, der hoffentlich nie Wirklichkeit werden wird...

Die dunkle Seite der Macht

Meine ID weist mich als Lt. Col. Trafford aus. Ich bin Angehöriger der USAF und fliege eine Phantom F4-F in einer deutsch-amerikanischen Luftwaffenbasis. An diesem Morgen habe ich einen turnusmäßigen Untersuchungstermin beim Fliegerarzt. Der mir bekannte Doc ist jedoch nicht da, ein jüngerer Vertreter, der mir irgendwie bekannt vorkommt, empfängt mich und führt mich zum Röntgenapparat.

Er setzt das Gerät in Gang, alles scheint normal zu sein. Doch plötzlich wird es um mich herum Nacht. Das einzige, was ich noch registriere, ist das Kalenderblatt: 19. Dezember 1993...



▲ *Asteroids!*

Ich werde wach, öffne die Augenlider, um sie gleich wieder fest zu schließen, denn ein gleißendes Licht brennt sich in meine Pupillen. Langsam, fast wie in Zeitlupe, wage ich einen erneuten Blick und sehe zwei helle Deckenstrahler, die ich in dieser Form noch nie gesehen habe. Einer der Strahler wird plötzlich mit einem Gesicht verdeckt, das ich als das des Arztes identifizieren kann. Er lächelt und ruft nach hinten:

"Er ist aufgewacht!"

Mit einem Mal betreten mehrere Personen den kleinen, bis auf meine Unterlage möbel- und fensterlosen Raum durch eine mit leisem Rauschen herauffahrende Tür. "Guten Morgen, Mr. Trafford", begrüßt mich eine Stimme, die freundlich, aber auch so klingt, als sei sie gewohnt, Befehle zu geben.

"Wo bin ich?" will ich wissen, was von den Anwesenden mit einem Lächeln beantwortet wird. "Fragen Sie lieber, in welcher Zeit Sie sich befinden", sagt der Doc. Kurz danach weiß ich alles: Ich wurde als einer der besten Flieger auserkoren, die Rebellentruppen bei ihrem Kampf gegen die dunkle Seite der Macht zu unterstützen. Hierzu wurde ich in den Tiefschlaf versetzt und mittels einer Zeitmaschine in eine ferne Zukunft geschickt.

"Wenn der Auftrag beendet und der Todesstern vernichtet ist, können Sie in Ihre Gegenwart zurückkehren. Sollten Sie aber versagen, dann... Nun, wir denken erst gar nicht daran. Wir haben Vorkehrungen getroffen und zwei Regenerationsmaschinen gebaut – für eine dritte fehlte uns das Material. Wir können Ihr Leben also zweimal erneuern, ein drittes Mal bedeutet für Sie und wahrscheinlich auch für uns das Ende."

Die Worte des graubärtigen Mannes, der aussah wie Alec Guinness, gingen mir nicht aus dem Kopf. Vor allem dann nicht, als ich Tage später erstmals im Cockpit eines T16 Skyhoppers saß. Man hatte mich trotz meines Dienstgrades als "Rookie" eingestuft, als Anfänger also, der sich seine Sporen erst verdienen muß. Der erste Übungsflug durch die bizarre Felsenlandschaft war von Beinahe-Kollisionen geprägt. Die Steuerung war träge, ganz anders, als ich es von der Phantom gewohnt war.

Später, als ich dann – wieder meinem Vordermann folgend – meinen Laser während des Fliegens aktivierte, offenbarte sich mir erst richtig die eigentliche Aufgabe, die man mir zugedacht hatte. Da waren sie, die TIE Fighters, die es zu vernichten galt. Jene, die sich blind von einer übermächtigen Macht leiten ließen, angeführt von Darth Vader, um Tod und Vernichtung unter die Menschen zu bringen.

Waren es selbst Menschen, oder waren es Außerirdische, jene, die es auf uns abgesehen hatten? Ich hatte keine Zeit, darüber nachzudenken, denn mit Abschluß der Testphase bekam ich meinen X-Wing-Fighter – und mit ihm kam der Befehl, den Feind zu vernichten, der sich durch Asteroiden tarnte. Oft genug schrammte ich nur um Millimeter an einem der gewaltigen Brocken vorbei. Und selbst, wenn mein Laser ihn schmolz, hieß das nicht, daß er damit aus dem Weg war, denn er zerfiel in tausend Stücke, eines gefährlicher als das andere.



▲ *Gegen die dunkle Macht*

Ich schaffte mein Quantum an Gegnern, und auch der letzte Asteroid, der aussah wie ein Donut, konnte mir nichts anhaben. Ich sah aber auch, wie es einen meiner Kameraden erwischte. Mit ihm hatte ich gestern abend noch in der Sternenbar eine Lady und deren

Rebel Assault-Levelcodes

Easy	Normal	Hard	
FALCON	BIGGS	ACKBAR	– Star Destroyer
ANOAT	KAIBURR	FORNAX	– Hoth
MYNOCK	YUZZEM	BESPIN	– Yavin
BRIGIA	DAGOBAH	KESSEL	– Trench Run
GREEDO	MIMBAH	ORGANA	– End Outscene







▲ Übungsflug durch den Canyon

Schwester zum Drink eingeladen...

Bis jetzt waren die Regenerationsapparate nicht nötig gewesen. Selbst als ich Schaden meldete und mit viel Mühe eine Notlandung schaffte, war meine Hoffnung groß, die Aufgabe zu meistern. Ich griff meinen Handlaser, verließ das Schiff und betrat eine der Eishöhlen, die sich vor mich auftaten.

Der Empfang war alles andere als freundlich, denn ich wurde sofort beschossen – von Gegnern, die aussahen wie Menschen. Ich zögerte einen Moment, denn ich war kein Killer, doch dann feuerte ich zurück. Die Laserstrahlen drangen in die Brust des Gegners, der sich daraufhin in Luft auflöste. Kurze Zeit später war der Weg frei. Ich kam an eine Weggabelung, und unmittelbar darauf ging das Spektakel von neuem los.

Irgendwann – es muß Stunden später gewesen sein – kam ich in eine Werft, kaperte mir den nächstbesten Fighter und machte mich damit aus dem Staub, bevor die überhaupt merkten, was Sache war. Da bekam ich auch wieder Funkkontakt zu meinem Hauptquartier, erfuhr von meiner Beförderung, hatte aber keine Zeit zu feiern, denn imperiale Walker hatten große Teile des Planeten besetzt. Sie waren robust, meine Laser konnten ihnen nur schwer etwas anhaben. Ich mußte ganz dicht heranfliegen, das Risiko einer Kollision war enorm hoch.

Doch schließlich schaffte ich auch diese Prüfung, der Feind war gewinnbringend vernichtet. Ich kehrte zurück zur Basis und ließ mich feiern. Ich bat darum, mich zur Erde zurückzuschicken, in meine Gegenwart. Da erreichte uns der Funkruf eines Informanten, der sich in der Nähe Darth Vaders aufhielt...

"Der Dark Lord plant die komplette Vernichtung der Rebellentruppen. Er hat soeben beschlossen, als Beweis seiner Macht einen bewohnten Planeten in die Luft zu sprengen. Ihr Befehl lautet, den Todesstern anzufliegen und ihn zu vernichten."

Der Todesstern! Das schwierigste Unternehmen überhaupt. Ist es zu schaffen? Reichen unsere Waffen gegen die automatische Selbstverteidigung dieses Eindringlings überhaupt aus? Ich fühlte eine unbändige Hitze, sah plötzlich eine Flamme aufsteigen. Schreie, dann brennende Menschen. Und schließlich ein ohrenbetäubender Knall und ein schrilles Klingeln...

Klingeln? Es ist 8 Uhr, es wird Zeit, aufzustehen, lieber Klaus, Du mußt schließlich noch Deinen Longplay-Artikel zu Rebel Assault von LucasArts schreiben, sagt eine innere Stimme zu mir... Noch Stunden später beschäftigt mich die Frage, was nun aus den Kameraden geworden ist. Haben sie den Todesstern doch noch vernichtet? Oder hat die dunkle Seite der Macht gewonnen? Wir werden es wohl nur erfahren, wenn wir durchhalten, durchspielen bis zum... ENDE.



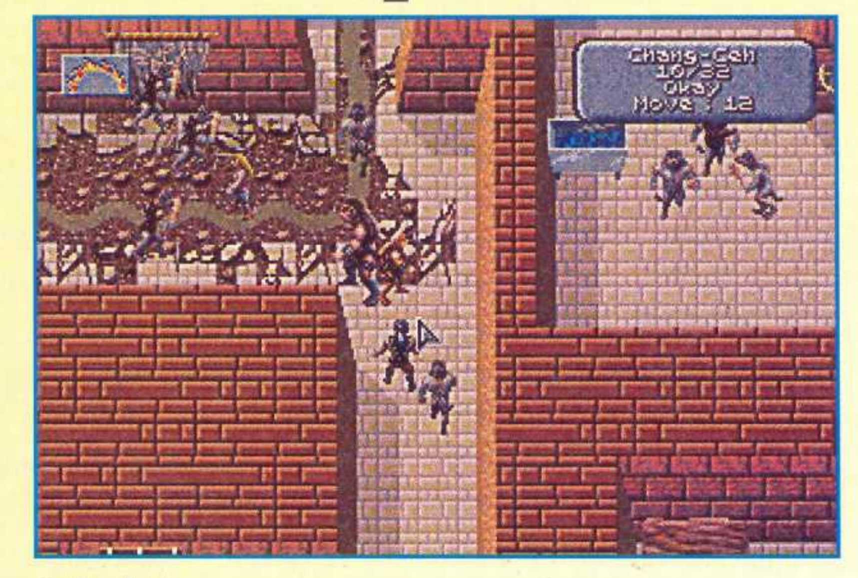




Bunt gemischt

Heute schon kompiliert?

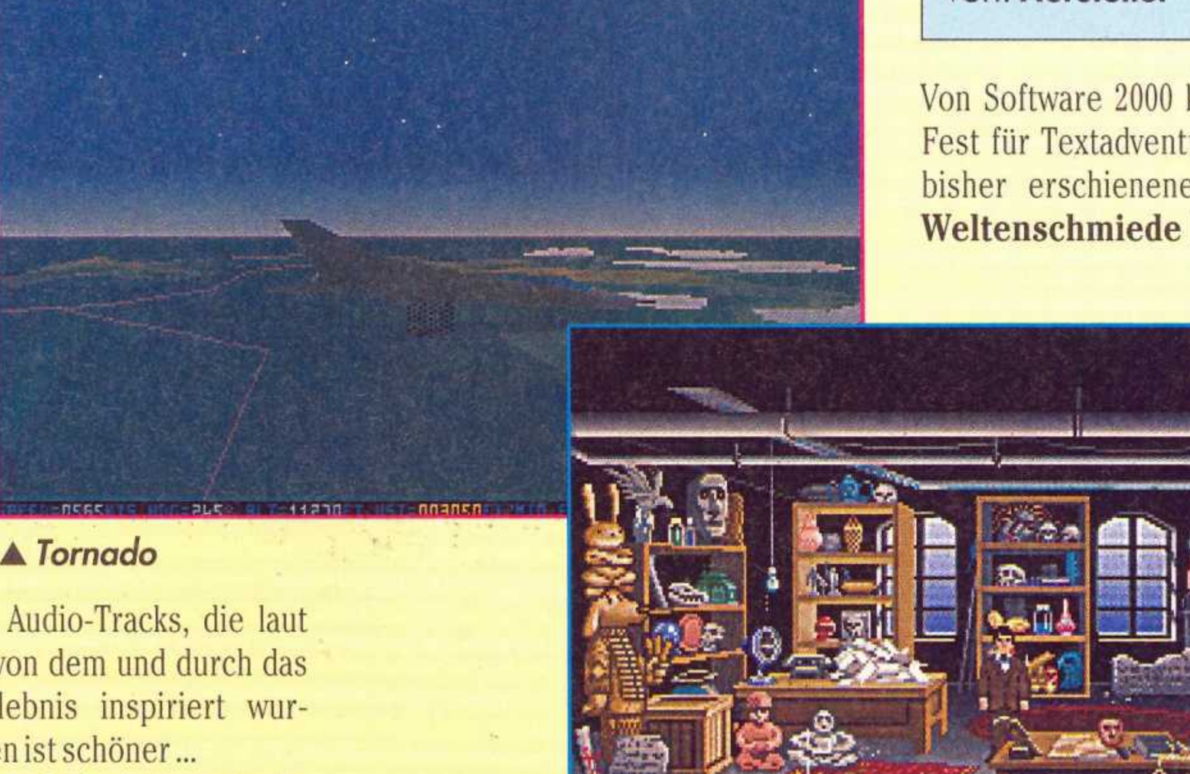
CDs sind einfach faszinierend. So klein, und trotzdem geht soviel drauf. Das haben inzwischen etliche Softwarehersteller erkannt und beglücken unsere Compis mit Sammlungen ihrer älteren Programme. Eine wahre Flut an Compilations brach in diesem Monat über uns herein – da ist bestimmt für jeden was dabei.



▲ *Dark Sun*

Neben vielen, vielen Compilation-CDs gab's natürlich auch diesmal wieder Einzelkämpfer, die eine Soloscheibe ganz für sich allein ergattert haben. Von **SSI** zum Beispiel kommt nun das Fantasy-Rollenspiel **Dark Sun – Shattered Lands** im Silbergewand daher, allerdings ohne Änderungen gegenüber der Disk-Version, die den stolzen Preis von ca. 150 DM rechtfertigen würden. Wer mehr darüber wissen will, schlage deshalb am besten in der ASM 12/93 nach.

Auch der **Tornado** von **Digital Integration** hinterläßt für ca. 130 Märker silberne Kondensstreifen am Himmel. Keine nennenswerten Änderungen gegenüber der in der ASM 9/93 getesteten und für hitwürdig befundenen Disk-Version! Allerdings bekommt Ihr auf der CD zusätzlich zehn Audio-Tracks, die laut Beipackzettel "von dem und durch das Tornado-Flugerlebnis inspiriert wurden". Nur Fliegen ist schöner ...



▲ *Tornado*

▶ *Indiana Jones III*

Und nochmals erheben wir uns in die Lüfte. Diesmal bis dahin, wo die Luft extrem dünn bis nicht vorhanden ist. **The Software Toolworks** entführt uns mit **Space Shuttle** (das im übrigen nichts mit "Shuttle" von Virgin Games zu tun hat) 53 authentische Missionen lang in den Weltraum. Im Vergleich zum Tornado ist schon die Schachtel wohltuend leicht, kein deutsches 330-Seiten-Handbuch muß ständig mitgeschleppt und konsultiert werden. Trotzdem handelt es sich bei diesem Programm um eine durchaus ernstzunehmende Simulation, in der Ihr mit all den Schwierigkeiten zu kämpfen habt, die auch jeden NASA-Start zu einer Zitterpartie machen. Erzittern lassen allerdings auch die technischen Voraussetzungen, die Euer Compi erfüllen muß, bevor Ihr Euch ins NASA-Trainingslager begeben könnt: Ein 486DX-33 sollte es schon sein, samt VESA-kompatiblem SVGA. Für Eure 130 Germanendollar bekommt Ihr dann aber recht schöne Full-Motion-Videosequenzen und Material aus dem Fundus der NASA geboten.

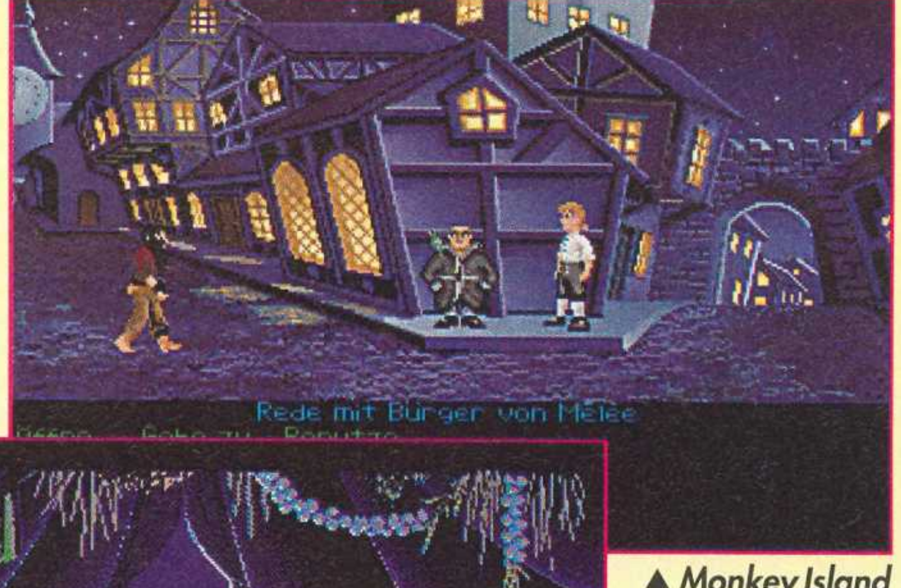
So, und jetzt mal sehen, was die ersten der versprochenen Compilations zu bieten haben.

CD-ROM EDITION 1

PC (286/12, VGA, Festplatte, Maus), **ca. 100 DM**, Hersteller: **Software 2000**, Muster von: **Hersteller**

Von Software 2000 kommt ein wahres Fest für Textadventure-Fans. Alle drei bisher erschienenen Abenteuer der **Weltenschmiede** befinden sich (zu-

sammen mit Demos von zwei weiteren Software-2000-Games: "Der Schatz im Silbersee" und "Christoph Kolumbus") auf einer Scheibe. **Das Stundenglas** stammt aus dem Jahr 1990 und ist am textlastigsten. Eine komfortablere Benutzerführung und verbesserte Grafiken weisen **Die Kathedrale** (durfte sich in der ASM 3/92 einen Hitstern ans Kirchentor heften) und **Hexuma** (in der ASM 11/91 mit einem Hitstern bedacht) vor. Geändert hat sich an den Spielen weiter nichts, dafür bekommt man für relativ wenig Geld ein paar ziemlich gute Spiele, die zudem komplett in deutsch sind.



▲ *Monkey Island*

◄ *Loom*

Urteil: 8 ANNEHMBAR

LUCAS ARTS CLASSIC ADVENTURES

PC (386/20, VGA, Festplatte, Maus; unterst. SoundBlaster, AdLib), **ca. 150 DM**, Hersteller: **LucasArts**, USA, Muster von: **Softgold**

Passend zu unserem **LucasArts**-Special (räusper) hat der amerikanische Grafikadventure-Spezialist eine CD mit fünf seiner Games vollgepackt, unter denen sich ebenfalls etliche Hitprogramme befinden. Erklärt werden müssen die Games sicherlich nicht mehr, und wer seine Adventure-Sammlung auf schnelle Art komplettieren oder überhaupt erst eine einrichten will, sollte hier unbedingt zugreifen. **Indiana Jones III**, **Monkey Island**, **Loom**, **Zak McKracken** und **Maniac Mansion** gehören einfach in jeden Spieleschrank. Die Games können komplett von CD gespielt, aber auch problemlos auf die Festplatte kopiert werden. Allerneueste Technik darf man allerdings nicht überall erwarten: Zak, Loom und Maniac warten als dienstälteste Programme nur mit EGA-Grafiken auf, was den Spielspaß nicht allzusehr stört. Abgerundet wird die Sammlung übrigens durch eine Audio-Kassette, auf der Loom als halbstündiges Hörspiel zu genießen ist.

ASM HIT





▲ *Zak McKracken*

EYE OF THE BEHOLDER

PC (386/33, VGA, Maus, MSCDEX 2.1; unterst. SoundBlaster, AdLib, Roland), **ca. 130 DM**, Hersteller: **SSI**, USA, Muster von: **Rushware**.

Drei Augen sehen besser als eins oder so ähnlich, haben sich wohl die Jungs bei **SSI** gedacht und die drei **Eye of the Beholder**-Games zusammengepackt.

Rollenspielfans dürfte das Wasser im Mund zusammenlaufen, und für Einsteiger gibt es keine bessere Gelegenheit, sich dieses Genre mal ausführlicher zu Gemüte zu führen. Auch



▲ *Eye of the Beholder*

hier erhält man mit den Programmen keine speziellen CD-ROM-Versionen, aber das wäre bei diesem Preis wohl auch zuviel verlangt. **EOB 2 – Legend of Darkmoon** wurde übrigens in der ASM 2/92 mit einem Hitstern geehrt.

Mit **EOB 3 – Assault on Myth Dranor** hat SSI den CDlern ein Spiel spendiert, das jetzt gerade mal ein halbes Jahr alt ist – sehr lobenswert. Und genau wie bei den LucasArts-Games ziert auch die SSI-Box ein Sticker mit der Aufschrift "Komplett in deutsch", was noch als weiterer Pluspunkt zu werten ist. Gespielt werden kann von CD und von Festplatte. ■

ah

Urteil: 10 GUT



▲ Der hat sich eine goldene Nase verdient

Der Mann mit der Maske ist wieder da. Nein, es ist nicht das Phantom der Oper und auch nicht Zorro, Rächer der Unterdrückten: El Dorado, Coktel Visions goldgesichtiger Held aus dem Action-Adventure INCA, düst mit neuem Schwung wieder durch den Weltraum.

INCA II – WIRACOCHA

PC, ca. 150 DM, geplant für: **PC-Disk**, Hersteller: **Coktel Vision** Frankreich, Muster von: **Bomico**



▲ Wer traut sich?

Hättste man auf Papa gehört!

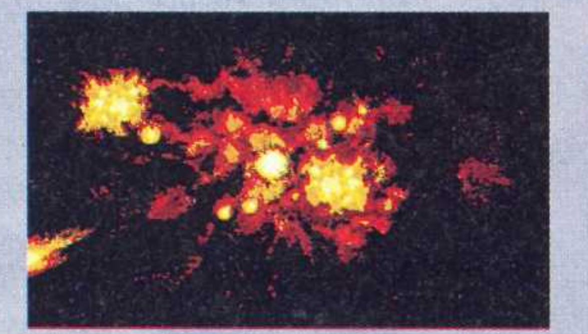
Der Generationskonflikt macht auch vor Herrscherhäusern nicht halt, was man spätestens seit den Vorgängen im britischen Königshaus zur Genüge weiß. Auch bei den Inkas im Paralleluniversum hängt der Haussegen schief, und das nicht nur, weil sich Konquistadoren-Boss Aguirre einen zugewanderten Asteroiden unter die schmutzigen Nägel gerissen hat und von da aus die Gegend terrorisiert, sondern weil der Sohn von Oberinka El Dorado seinen vorlauten Mund nicht halten kann. Kaum in den Ältestenrat aufgenommen, benimmt er sich gleich bei der ersten Sitzung schwerstens daneben, als Kelt Cartier, ein Händler von der alten Erde, vor der Übermacht von Aguirres Raumflotte warnt.

Nach seinem Rausschmiß klaut der beleidigte Sprößling seinem Vater kurzerhand dessen schwerbewaffnetes Raumschiff-Tumi und legt sich umgehend mit den Abfangjägern von Aguirres Grenzwächtern an. Papa kann das Schlimmste zunächst noch verhindern, aber Atahualpa kann's nicht lassen. Er mischt sich wieder in die von ihm ausgelösten Raumkämpfe ein und wird früher oder später auf jeden Fall erledigt. Das läßt sich leider nicht verhindern.

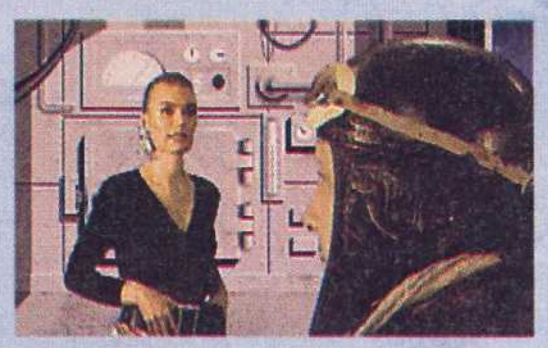
Tja, und dann düst Du mal im Weltraum, mal auf der Erde oder irgendeinem anderen Planeten herum, erledigst etliche Aufgaben, machst selbiges mit diversen Conquistadores und rettest zu guter Letzt mal wieder das Gute in diesem wie im Paralleluniversum.



▲ Impressionen vom Intergalaktischen Raumschiffsalon



▲ Wer wird denn gleich in die Luft gehen?



▲ Wo ist denn hier für kleine Mädchen?



▲ Neidischer Blick auf Marcus' Harley

Festplatten-Blues

Gleich bei der Installation wird Dir klar, daß sich hier Großes anbahnt, denn von den drei Möglichkeiten, die Dir zur Auswahl stehen (über die 13-MByte-Sparversion wollen wir mal nicht reden), verschlingt schon die mittlere Install-Version immerhin 30 MByte auf Deiner Festplatte. Den Vogel schießt dann die Komplettinstallation ab: Sie fordert sage und schreibe satte 180, in Worten einhundertachtzig, MByte vom Festplattenkuchen.

Schön, wenn man die übrig hat, das sorgt natürlich für einen reibungslosen Spielfluß, aber um der Wahrheit die Ehre zu geben: Mit 30 MByte geht's auch ganz gut. Nur bei der Minimal-Installation wird das Spiel so langsam, daß der Spaß doch ziemlich drunter leidet. Nach Strike Commander und Ultima ist man an solche Zahlen ja fast schon gewöhnt, und der Rest der Hardwareanforderungen hält sich mit einem 386er und 25 MHz Taktrate als Minimalkonfiguration doch sehr in vernünftigen Grenzen.

Nach dem Initialschock kommt dann erst einmal der große Genuß – in der Demo sind etliche der rasanten Flugsequenzen zusammengefaßt. Es ist eine wahre Pracht, was da grafisch auf dem Bildschirm abgeht. Ja, und dann geht's auf ins eigentliche Spiel.

Grafik, Grafissimo

Wieder schöne und stimmungsvolle Videosequenzen. Und dann die Überraschung. Im Gegensatz zu Inca I, das mit seinen knackigen Action-Teilen auf Adventure-Fans eher abschreckend wirkte, erlaubt Inca II es Dir, zu wählen, ob Du lieber Deinen Grips oder Deinen Feuerfinger strapazieren willst. Ein reines Adventure ist aber auch der Puzzle-Weg nicht, nur erweisen sich hier die Action-Teile als einfacher. Was die Rätsel anbelangt, so sind sie im Schwierigkeitsgrad in etwa auf fortgeschrittene Einsteiger zugeschnitten, recht phantasievoll, und im Notfall durch Probieren zu lösen.





Freunde von Action-Games dürften das begrüßen, da ihnen hier etliches an Puzzlearbeit erspart wird. Sie dürfen sich statt dessen gleich zu Beginn ihren Weg an diversen im Weltall herumschwirrenden Osterinsel-Statuen freiballern, statt diese mit Wasserleitungen und Federschmuck dazu zu bewegen, ein paar Gitter zu lüften.

Das Action-Programm verhält sich im übrigen recht intelligent – oder fies, je nachdem, wie man es sieht (falls es stimmt, was die Programmierer sagen. Selber ausprobieren ist in diesem Fall ziemlich schwierig): Stellt man sich bei der Action zu dusselig an, reagiert das Game mit leichteren Gegnern, ist man gut, legen auch die Gegner zu. Tatsache ist jedenfalls, daß es sich gegen Ende des Spiels als fatal herausstellen kann, wenn man zwischendurch nach erfolgreichem Raumkampf seinem Kumpel, der auf der Erde angegriffen wird, nicht zu Hilfe eilt. Je mehr Truppen von Aguirre bei den Auseinandersetzungen übrigbleiben, um so mehr warten dann bei der großen Endabrechnung auf den Helden.

Gesteuert wird das Ganze wie gehabt per Maus, nur ist die Steuerung diesmal um Klassen besser. Bei den Kämpfen kann mit den Funktionstasten auf die verschiedenen Waffen umgeschaltet werden (spätestens wenn Dich Dein Freund Kelt zum ersten Mal anpflaumt, daß Du ihn und sein beschädigtes Schiff gefälligst nicht beschießen, sondern mit dem Enterhaken einholen sollst, fällt der Groschen). Auch ist das Steuern der Waffen wie der diversen Fortbewegungsmittel sehr viel einfacher und präziser geworden.

Nicht ganz so toll wie die (hin und wieder etwas ruckelige) Grafik ist der Sound ausgefallen. Die Hintergrundmusik ist zwar nach wie vor ganz hübsch, und die Soundeffekte lassen auch nichts zu wünschen übrig, aber die Sprachausgabe kommt nicht so ganz an den übrigen Standard heran. Hier wurde eine neue Technik ausprobiert, die noch nicht alle Kinderkrankheiten überwunden hat und bei der nicht allein die Programmierer, sondern auch die Schauspieler und Sprecher gefordert sind. Lobenswert ist, daß alle Texte auf deutsch gesprochen wurden, denn das Spiel an sich ist wie ein Film aufgebaut, wo die Puzzle- und Actionsequenzen in Video-Clips eingebettet sind, in denen wie in einem Film die Handlung fortgeführt wird. Daß Mundbewegungen und Text nicht immer ganz synchron laufen, sind wir ja von Fernsehfilmen her bereits gewöhnt. Nur leider ist bei den Schauspielern, die die Texte gesprochen haben, manchmal ein bißchen übertrieben worden bei dem Versuch, fremde Akzente als dramatisches Element einzusetzen. Das wirkt meistens nur noch komisch, und geht bis hin zur Unverständlichkeit (z.B. der Eingeborene auf Insel). Wie dem auch sei, eines muß man den Jungs von Coktel Vision auf jeden Fall lassen – Ideen haben sie massig, von Grafik und Musik verstehen sie auch eine Menge. Und dafür, daß sie wieder einmal den Vorreiter gemacht und in puncto Technik Innovatives auf die Beine gestellt haben, sollte man sie nicht bestrafen, indem man ihnen die Schwachpunkte, die **Inca 2** ganz zweifellos besitzt, zu sehr nachträgt. Es ist eben immer schwer und ein Risiko, neues Terrain zu betreten – hier wird es wenigstens gewagt, statt sich auf (wenn auch zu Recht) gewonnenen Lorbeeren auszuruhen. Spaß macht **Inca II – Wiracocha** trotzdem, aber das ist halt Geschmackssache. Ein Probespiel ist vor dem Kauf deshalb unbedingt anzuraten. ■

ah

▲ *Laut Karte gibt's hier eine sechsspurige Autobahn*

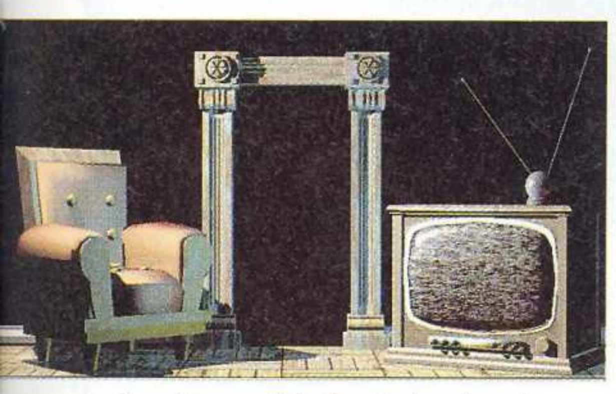
▲ *Kennst Du den Elektrik-Trick?*











▲ *Das Surreal-Labyrinth: eine Augenweide in Super-VGA*



◀ *Ein geheimnisvoller Tempel zwischen Zeit und Raum*

LABYRINTH OF TIME

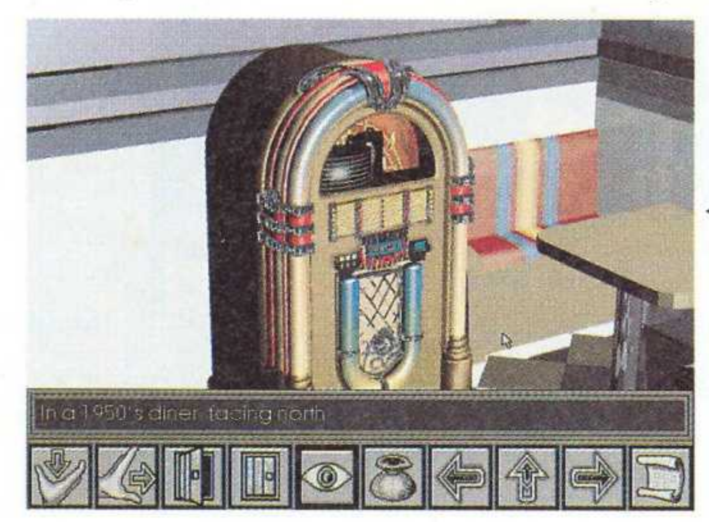
PC-CD-ROM (386/25, 2 MB RAM), **105 DM**, Hersteller: **Electronic Arts**, England, Muster von: **Hersteller**.

Da sitzt man in einer U-Bahn, denkt an nichts Böses, und plötzlich findet man sich in einem Irrgarten aus Zeit und Raum wieder.

Die Folgen einer U-Bahn-Fahrt

Ein kaum zu überbietender Vorspann reißt den Spieler aus seinem Tagtraum, und das mitten in einer U-Bahn-Station. Mit einigen wenigen Infos ausgestattet (man soll das Labyrinth der Zeit zerstören), macht sich der Held auf den Weg und erkundet die Aneinanderreihung von Labyrinthen. Die in verschiedenen Zeitepochen gestylten Irrgärten sind schon allein von der Grafik her ein Leckerbissen.

Mehr als 1800 High-Res-Pictures präsentieren die 275 Örtlichkeiten, die per Automapping gezeichnet werden. So schön das Game auch sein mag, es hat auch seine Längen. Über weite Strecken passiert schlichtweg gar nichts. Es gibt – mit einer Ausnahme – keine Personen, die einen mit Tips versorgen. Viele der Gegenstände, die in den Räumen herumliegen, benötigt man gar nicht. Dafür ist das 25-Cent-Stück (Quarter) gleich mehrfach falsch zu benutzen – gleichbedeutend mit einem Neustart. Spart Euch die Zeit und steckt den Quarter nur in ein Münztelefon.



◀ *Liebevolle Detailarbeit in allen Räumen*

Unterm Strich bleibt ein Spiel, das sich durch atemberaubende Grafik und einen tollen Soundtrack (Richtung Tangerine Dream) auszeichnet, darüber hinaus aber eher in Richtung Langweiliges-Durchqueren-von-Räumen-Labyrinth geht. Dennoch sehens- und hörenswert.





Es tut sich was im Bereich Amiga CD 32. Nachdem es bisher nur Ankündigungen gab, laufen langsam aber sicher die Games für den Konsolen-Amiga ein.

Silberstreif am Horizont

WHALE'S VOYAGE

ca. 80 DM, Hersteller: **NEO Software**, Österreich, Muster von: **Hersteller.**

Die Leutchen von NEO haben den Sprung von den Tastatur-Amigas hin zum Konsolen-Amiga gemacht. Und sie haben sich gleich an ein schwierig zu realisierendes Projekt gewagt, nämlich das Rollenspiel **Whale's Voyage**. Die Vorgänger-Versionen auf Amiga, Amiga 1200 und PC waren ja ein guter Erfolg für das österreichische Programmierteam, aber wird auch die Version für das Amiga CD 32 so spielbar sein?

Die Unterschiede zwischen Joypad und Tastatur sind immens: Gerade bei einem Rollenspiel wird man beim Anblick des Joypad eher mißtrauisch. Aber – es klappt! Sogar ausgesprochen gut.

Gespielt wird wie bei den anderen Versionen. Ziel ist es, mit seinem "Wal", einem Sternenschiff, einen gut florierenden Handel zwischen verschiedenen Sternsystemen aufzubauen. Dazu benötigt man eine Mannschaft, die nicht nur Handel treiben kann, sondern auch eine technische und kämpferische Ausbildung hinter sich gebracht hat und ein Team bildet. Nebenbei wird man noch in Machtkämpfe verwickelt, die man möglichst auf der richtigen Seite hinter sich bringen sollte. Die Möglichkeiten der CD wurden bei Whale's Voyage gut genutzt. Nicht nur, daß fetzige Songs integriert wurden, auch werden Texte direkt von der CD übernommen.

Whale's Voyage ist auf dem Amiga CD32 gut spielbar. Umgesetzt wurde die Amiga-1200-Version, Grafik und Soundeffekte entsprechen also dem dortigen Standard. Integriert wurden auch einige Spielstände, die über ein Paßwortsystem abgerufen werden können. So kann der Spieler auch fortgeschrittene Spielstufen einsehen und nachspielen.



▲ *Whale's Voyage – die Reise nun auch auf der Amiga-Konsole*



MORPH

ca. 80 DM, Hersteller: **Millennium**, England, Muster von: **Hersteller.**

Bei **Morph** handelt es sich um eine reine Konvertierung der Amiga-1200-Version. Die Story ist bekannt: Der kleine Morris Rolph, genannt Morph, besucht seinen Onkel, einen etwas überdrehten Wissenschaftler. Der zeigt ihm seine neueste Maschine, einen Transmitter, der Gegenstände und Personen auf der einen Seite auflöst, um sie an anderer Stelle wieder richtig zusammenzufügen. Bei einem Versuch mit Morris passiert es: Ein Blitz, verursacht durch ein Gewitter, schlägt in die Maschinerie, während der aufgelöste Morris durch die Welt der Moleküle rast. Morris wird nun zu "Morph". Er kann ein paarmal seinen Aggregatzustand von fest auf flüssig oder gasförmig ändern und als Ball, Bowling-Kugel, Wassertropfen oder Dampf durch die Gegend "wandern". Nur wenn er alle Einzelteile der Maschine sammeln und zusammenfügen kann, ist es möglich, daß er zurückverwandelt wird.

Morph hat ein bißchen von den Lemmings (es stehen nur soundsoviel Wandlungen zur Verfügung), sehr viel aber von anderen Denkspielen. Mit dem Joypad ist es allerdings nicht immer einfach, die oft zeitkritischen Szenen zu meistern. Auf der CD befinden sich auch keine Extras.



▲ *Wer morpht denn da?*



ZOOL

ca. 80 DM, Hersteller: **Gremlin**, England, Muster von: **Die Cassette.**



Auch der kleine Ninja, der gegen diverse Produkte namhafter Zuckerwarenhersteller kämpft, hat seinen Weg auf die CD gefunden. Bei Zool kämpft eine kleine Ninja-Phantasie-Weltraum-Ameise gegen den bösen Krool und seinen Assistenten Mental Block. Da wuchtet man sich in Richtung Nte Dimension durch die seltsamsten Welten und haut nur so um sich. Auch das Spiel ist eine reine Umsetzung vom "Normal-Amiga", jedoch wurde eine Extra-Welt mit auf die CD gebracht, außerdem wurden Anfangs- und Ende-Sequenz durch ein paar nette Raytracing-Animationen aufgewertet.





▲ *Die Ninja-Ameise ist wieder da*

TROLLS

ca. 90 DM, Hersteller: **Microvalue/ Flair**, England, Muster von: **Die Cassette.**



Wollt Ihr mal den Vorgänger von Oscar kennenlernen? Den Trollen hat man die Kinder entführt. Diese Baby-Trolls wurden in einer wundersamen Landschaft ausgesetzt, die für Trolle so merkwürdig und gefährlich ist, daß es wirklich schwierig wird, die plärrenden "Minis" wieder einzufangen. Aber was soll's! Trolls macht genauso Spaß wie Oscar, wenn nicht noch mehr. Trolls ist nämlich etwas leichter, viel farbenfroher und etwas witziger. Trotz "Nur-Umsetzung" ein Game, das sich lohnt.



▲ *Klein und d(t)rollig – die Trolls*

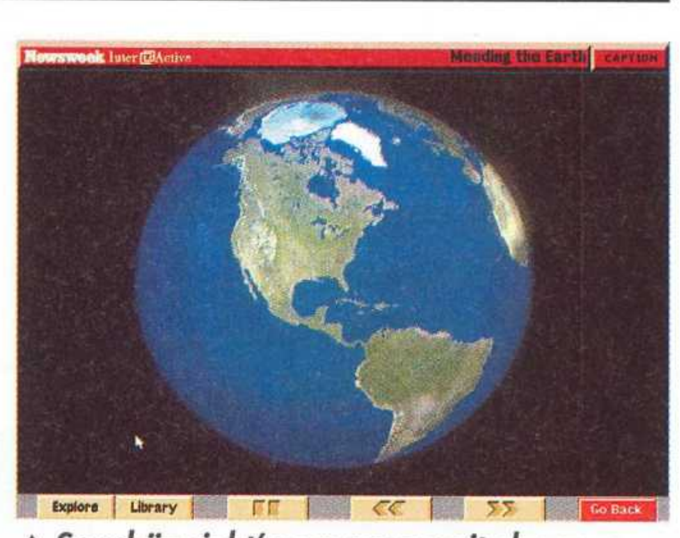


News einmal anders

UNFINISHED BUSINESS – Mending the Earth

PC (386/33, 4 MB RAM, VESA-kompatible SVGA, 3 MB auf der Festplatte, Maus, MSCDEX ab 2.1; unterst. SoundBlaster, Pro Audio Spectrum), **ca. 110 DM**, Hersteller: **The Software Toolworks**, USA, Muster von: **Mindscape**, England.

Eines der amerikanischen Äquivalente zum Spiegel dürfte das Magazin NEWSWEEK sein, das sich kritisch mit den Nachrichten und Trends auf dieser Welt befaßt. Ein anspruchsvolles Blatt für wache Leute.



▲ *So schön sieht's von ganz weit oben aus*

Nicht nur auf dem gewohnten Medium Papier wollen Dir die Macher von Newsweek die wichtigsten Geschehnisse in Politik und Umwelt nahebringen. Auf dem Computer kannst Du Dir jetzt alle drei Monate eine Zusammenfassung des Magazins in aller Ruhe ansehen. Mit "Unterhaltung" hat das natürlich reichlich wenig zu tun. Statt dessen bekommst Du Artikel über Sport, Umwelt, Wissenschaft oder Kultur mit beeindruckenden Bildern und Videoclips serviert.

Die Artikel kannst Du lesen wie in einem "normalen" Magazin. Zusätzlich aber kannst Du Dir Informationen abholen, wenn Du auf die fett hervorgehobenen Begriffe klickst. Bilder, Statistiken, weiterführende Texte oder Schautafeln sorgen dann für besseres Verständnis.

Neben all diesen Aspekten weist Newsweek Interactive aber noch eine Besonderheit auf. In jeder Ausgabe gibt es mehrere Schwerpunktthemen, die gesondert behandelt werden. Mittels eines Menüs kannst Du dann spezielle Informationen abrufen, die besonders anschaulich aufbereitet wurden. In dieser vorliegenden Ausgabe mit dem Untertitel "Unfinished Business – Mending the Earth" handelt es sich um die Zukunft unseres Planeten und darum, was zu seinem Schutz getan werden kann. Interessant ist das Programm auch für Englisch-Schüler: Alle Texte werden von professionellen Sprechern mit leichtem amerikanischen Akzent vorgetragen. Die Sprachausgabe ist kristallklar, die Aussprache als solche so deutlich, daß auch Leute, die noch nicht perfekt in dieser Sprache sind, ohne weiteres folgen können. ■

ah

▲ *Planeten-Biorhythmus*

Urteil: 10 – GUT

Nicht nur interessant für den schulischen Bereich



Kein Geld für einen Tauchurlaub, keine Ahnung, wo's schön ist, aber ein CD-ROM-Laufwerk im Rechner? OCEANS BELOW zeigt, wie man trotz leerer Urlaubskasse auf multimediale Weise zu tropischen Taucherlebnissen kommt. Es gibt weder Highscore noch Endgegner, aber Spaß ist trotzdem garantiert.

OCEANS BELOW

PC, ca. 130 DM, Hersteller: **The Software Toolworks,** USA, Muster von: **Hersteller.**

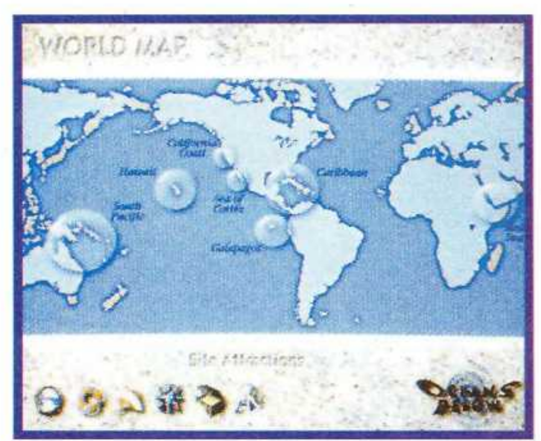
Nasses Vergnügen

Unter dem Meer, so wissen kulturbeleckte Menschen schon lange, ist richtig was los. Der Schlei spielt Schalmei, jede Languste kommt aus der Puste, und der Einsiedlerkrebs singt Reggae. Spätestens seit Krebs Sebastian bei der Unterwasserfete in Walt Disneys "Arielle" die Steeldrums schlug, hat die Zauberwelt auf dem Meeresgrund auch für bildschirmorientierte Naturen eine starke Anziehungskraft gewonnen. Viele Jung-Cousteaus treibt es auf der Suche nach Eindrücken unter die Wasserlinie. Mancher, der sich zum ersten Mal zaghaft in den glibberigen, zähen Neoprenanzug gezwängt, den Bleigürtel umgeschnallt und sich die betonschwere Druckluftflasche über die Schulter gewuchtet hat, ist nach dem ersten Storchenschritt ins Taucherlebnis nur mit viel Überredungskunst wieder aus dem Wasser herauszukriegen.

Kein Wunder, daß das Tauchen den Simulationsehrgeiz der Computerspieleentwickler weckt. Das letzte abschreckende Erlebnis Marke "kalte Dusche statt Tiefenrausch" war "Discoveries of the Deep" (ASM 1/94). **Oceans Below** vom Multimedia-Spezialisten Software Toolworks ist allerdings von ganz anderem Kaliber.

Wer Sporttauchen reizlos findet und mehr auf U-Boot-Action oder gar adventureorientierte Schatzsuche unter Wasser steht, sollte besser die Finger von dieser CD lassen. Hier werden Tauchgänge in tropischen Gewässern von einem erfahrenen Taucherpärchen wirklichkeitsgetreu vorgeführt und unterhaltsam kommentiert. Die einzelnen Szenarien ähneln dabei eher Fernseh-Unterwasserreportagen als einem klassischen Computerspiel.

Alles, was der ambitionierte Schnorchler für den ersten Trocken-Tauchkurs mitbringen sollte, ist ein schneller PC ab 386/33 mit CD-ROM-Laufwerk, einer SoundBlaster-kompatiblen Soundkarte (sämtliche Informationen kommen nämlich in Form digitalisierter Sprache) und einer VESA/VBE-kompatiblen Super-VGA-Karte. Das Programm läuft vollständig von der CD und speichert weder Daten noch Startroutine auf der Festplatte, so daß ständig vom CD-ROM gelesen wird. Besitzer eines schnarchbalkengeprüften Preiswert-Laufwerks sollten unbedingt die neue Smartdrive-Version, die zu MS-DOS 6.2 gehört, installiert haben (direkt nach dem Aufruf des MSCDEX-Treibers in der AUTOEXEC-Datei!). Ohne diese Unterstützung leiden speziell die in Fensterchen ablaufenden Filmsequenzen, und die rechte Freude bleibt aus. Auch sollten gute Englischkenntnisse vorhanden sein.



▲ *Icongesteuert ans Ziel der Urlaubsträume: Hier ist das Medium CD einmal gut genutzt worden*

Sommerstimmung mit Super-VGA

Wenn die Voraussetzungen stimmen, geht dann aber auch so richtig die Tropenpost ab. Was hier durch hervorragend gestaltete Digifotos und Video-Animation unterstützt geboten wird, sollten sich Touristik-Werbeleute einmal zu Herzen nehmen. Einige der schönsten Tauchplätze der Welt – am australischen Barrier Reef, vor der mexikanischen oder kalifornischen Küste, bei den Salomon-Inseln Melanesiens, im Roten Meer oder vor Maui auf Hawaii – lassen sich mausgesteuert anwählen. Eindrucksvolle Standfotos in Hülle und Fülle erscheinen mit 640 x 480 Punkten bei 256 Farben.

▲ *Auf dem Meeresgrund: Jeder Einsatzort hat seinen unverwechselbaren Charakter*

Unter Wasser lassen sich zu allen sichtbaren Details kleine Filme abrufen. Die Animationen werden in nett gestalteten Microscreens eingeblendet und sind wegen des Datenbedarfs und der Nachladezeiten stark detailreduziert. Macht nichts: Die Schönheit der exotischen Gewässer kommt voll rüber.

Wer genau hinschaut, findet auf dem Meeresgrund einzelne "Schätze" (etwa alte Münzen oder auch weniger alte Bierkrug-Teile), die mit der Maus der "Schatztruhe" einverleibt werden. Ein Abspeichern des Schatzbestands ist allerdings nicht möglich.

Knuffige Musik (vielleicht Calypso-Rhythmen?) wäre nicht übel gewesen, hat man aber offenbar nicht nötig gefunden. So gibt's für die Ohren außer realistischem Unterwasser-Blubbern nur die erwähnte Sprachwiedergabe. Neben teilweise sehr witzigen Hintergrundinfos zu Land, Leuten und Geschichte des jeweiligen Einsatzgebiets geben die angenehmen Digi-Stimmen "vor Ort" noch etliches weitere zum Besten: Anmerkungen zu Wassertieren, zu Wracks – und auch immer einige grundlegende Taucherweisheiten. "Niemals alleine tauchen", "nicht zu schnell auftauchen – beim Klingeln in den Ohren Nase zuhalten und in die geschlossene Nase schnauben, um einen Druckausgleich zu bewirken", kommt dann in ermahnender Stimme aus dem Blaster. Sicher kein Ersatz für einen fundierten Tauchkurs, doch ein guter Einstieg für Interessierte und eine Quelle von Informationen, die ängstlichen Naturen die Furcht vorm großen Abenteuer nehmen.

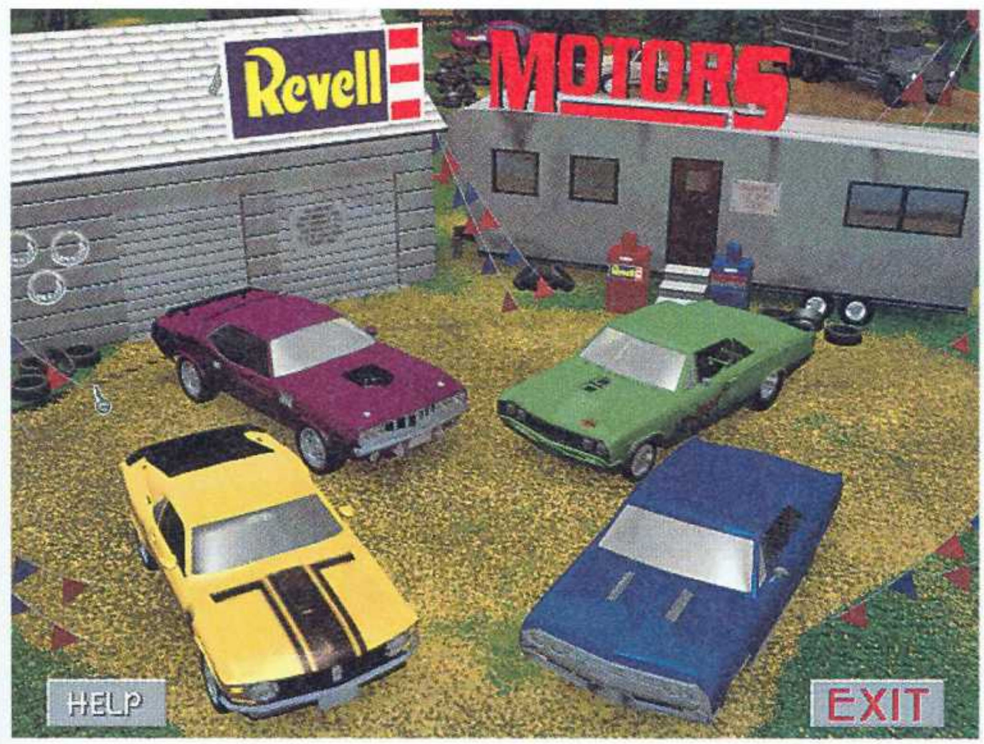
Jedem Begeisterten, der noch zweifelt, ob ein aktiver Tauchurlaub nicht etwas zu stressig und das finanzielle Risiko nicht etwas zu hoch ist (Preise von über 1000 DM für einen Anfänger-Tauchkurs sind keine Seltenheit), empfehle ich unbedingt eine Investition in "Oceans Below". Wer dann immer noch Lust auf mehr und Meer hat, sollte sich tatsächlich darauf einlassen; er wird schließlich wie das Team im Programm kaum noch von dieser faszinierenden Sportart loskommen. ■

Ulrich Schmitz/sz



▲ *So sieht es an einer Wrackfundstelle aus: japanisches Kriegsgerät im Unterwasserschlaf*





▲ Im Hof der Werkstatt

Revell macht weiterhin Dampf im Computerbereich. Nach den Sportwagenmodellen, die unter dem Titel "Build & Drive" nach Anleitung auf CD-ROM zusammengeklebt wurden, geht es diesmal an "Muscle Cars".

BUILD & RACE BACKROAD RACERS

PC, ca. 130 DM, Hersteller: **Revell**, 32257 Bünde, Muster von: **Hersteller**.



▲ Da fügt sich alles zusammen...

Wie ein wilder Mustang

Mit dem Begriff "Muscle Cars" bezeichnet man in den USA Sport-Cabrios aus "eigener Herstellung", die mit leistungsstarken Motoren und anderen Spezialitäten ausgestattet wurden. Gleich vier derartige Modelle hat Revell in seinem Build&Drive-Angebot: den Malibu SS Pro, den 70er Boss 302 Mustang, einen 71er Hemi Cuda und einen 67er Chevelle.

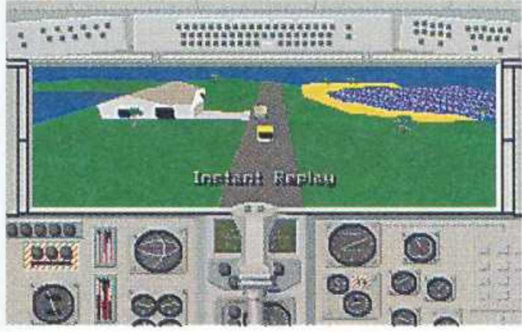
Unser Testmodell war der Mustang, im Original ein schnittiges, trotzdem aber "amerikanisches" Auto. Neben dem Bausatz und einer schriftlichen Anleitung findet man im Paket noch die CD mit dem Programm für den Zusammenbau und das vom Vorgänger her bekannte Rennspiel.

Die Installation ist wieder einfach, ein Install-Programm erledigt alles Wesentliche. Die Systemanforderungen setzen erneut wenigstens einen 386SX-Prozessor voraus, aber die angegebenen 4 MByte (2,8 MByte EMS) Speicher reichen nicht aus, um alle Sprachsequenzen einwandfrei anzuhören. Acht MByte wären da eher angebracht. Auf der Festplatte werden ca. 13 MByte freier Platz benötigt, unterstützt werden in puncto Sprachausgabe SoundBlaster, SB-Pro-, AdLib Gold 1000 und die Pro Audio Spectrum.

Das Gebotene ist wieder erste Sahne: ein grafischer Leckerbissen die Schritt-für-Schritt-Bauanleitung sowie die Detailzeichnungen und bemerkenswert deutlich die Sprachausgabe. Die besteht nicht nur aus Bastelvorschlägen, sondern gibt auch Unterweisung im richtigen Lackieren und Kleben; schließlich soll das Modell ja vernünftig aussehen.

Das Rennspiel, das mit in das Bauprogramm integriert wurde, unterscheidet sich von der Aufmachung her nicht von seinem Vorgänger, aber grafisch hat sich etwas getan. Ging es beim Porsche damals nur im rechten Winkel durch die Gegend, so hat man in die neuen Rennkurse Kurven, Steigungen und Gefälle hineingebracht. Außerdem finden die Wettbewerbe stilecht an vier verschiedenen amerikanischen Schauplätzen statt. Ob nordamerikanischer Wald, die Sumpfgelände Floridas, steile Strecken in den Rocky Mountains oder eine Beach-Fahrt: Dank der wirklich lustig agierenden Gegner machen die Rennen richtig Spaß.

Man darf hier nichts Weltbewegendes oder Revolutionäres erwarten, dazu liegt der Schwerpunkt zu sehr auf dem Bausatz. Aber wie das Spiel durch Videosequenzen und gesprochene Kommentare aufgepeppt wurde, das kann sich meiner Meinung nach schon sehen lassen.



▲ ...nur damit es beim Rennen wieder auseinanderfällt.

Die Fahrerei selbst ist ein wenig gewöhnungsbedürftig. Hier steht ein Umstand im Wege, der weiter oben als notwendig anzusehen war. Bei einem schnellen Rechner wird die Fahrt nämlich dermaßen hektisch, daß man – sofern man über die Tastatur steuert – schnell irgendwo im Graben landet. Auch tauchen entgegenkommende Autos oft so plötzlich auf, daß ein Ausweichen höchstens noch als Absicht möglich ist. Runtertakten hieße die Devise, aber dann würde es anderswo wieder zu langsam – vor allem, wenn die Videosequenzen auftauchen.

Die Gegner sind übrigens wirklich seltsame Typen. Gedreht wurden Sequenzen mit echten Menschen, die dann digitalisiert in das Spiel integriert wurden. Darunter befinden sich solch nette Kerle wie "Swapcat Louie", der Champion aus dem Sumpf. Der Typ sieht so schmierig aus, als ob er tatsächlich im Morast übernachten würde. Oder "Billy Jean the Piston Queen": Das Mädel sieht echt gut aus – und wird echt ätzend, wenn man wieder vom Berg gefallen ist.

Über die Grafik könnt Ihr Euch ja anhand der Screenshots ein Bild machen, beim Sound müßt Ihr leider Verzicht üben. Aber: Wer gerne Modellautos bastelt (ich bekenne mich dazu!), wird an diesen Komplettpaketen seine helle Freude haben. Und das trotz des Preises, denn der für das vorgestellte Produkt liegt wieder bei ca. 130 DM. Bedenkt man, daß ein guter Bausatz allein heutzutage schon mehr als 50 DM kostet, dann schlägt die CD-ROM noch mit 80 DM zu Buche.

Alles in allem ist "Build & Drive – Backroad Racers" ein wirklich schönes Paket für Modellbauer. Und auch Einsteiger können dank der ausführlichen elektronischen Bauanleitung etwas damit anfangen.

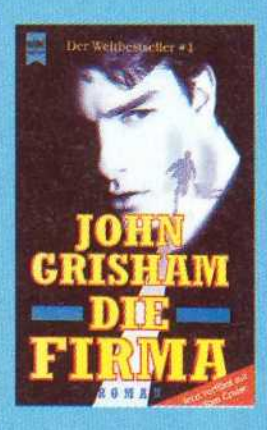




Angelesen

DIE FIRMA

John Grisham, 16,90 DM, Heinrich Heyne, ISBN 3-453-07117-4.



Frisch von der Universität und mit einem exzellenten Examen versehen, stehen dem jungen Anwalt Mitchell McDeere alle Wege offen. Einige recht lukrative Angebote hat er schon, als ihm die Steuerkanzlei Bendini, Lambert & Locke in Memphis den Superjob anbieten.

Mitchell ist nicht nur ein sehr ehrgeiziger Harvard-Absolvent, sondern auch noch mit einer recht cleveren Frau verheiratet. Nach kurzer Rücksprache mit ihr geht er auf das Angebot der Firma ein – nichtsahnend, was es so alles damit auf sich hat. Bei seinem Hunger nach Erfolg läßt er sich zusätzlich noch durch den luxuriösen Lebensstil blenden, den ihm die Firma nicht nur verspricht, sondern auch tatsächlich bietet. Er denkt, er hätte einen Traumjob übernommen, als er mit Sack und Pack nach Tennessee übersiedelt. Doch schon bald erweist sich der Traum- als Alptraumjob. Es ist etwas faul an dieser ehrenwerten Firma, hinter deren nobler Fassade sich merkwürdige Dinge ereignen. Nachdem zwei Firmenanwälte auf recht dubiose Weise ums Leben kommen, beginnt Mitchell sich Gedanken darüber zu machen. Zunehmend gerät der junge Anwalt in ein tödliches Netz zwischen Mafia und FBI. Ihm bleibt nicht viel Zeit zum Überlegen und Handeln: Er muß sich auf dieses tödliche Spiel einlassen, will er nicht im verbrecherischen Morast versinken.

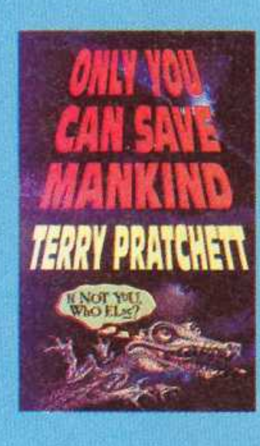
Die Firma ist das Erstlingswerk des Amerikaners John Grisham, der sich damit auf Anhieb an die Spitze der Bestsellerlisten katapultierte. Vor einiger Zeit kam die filmische Umsetzung (Regisseur Sidney Pollak) mit Tom Cruise in der Hauptrolle in die deutschen Kinos.



Das Buch hat mich von der ersten bis zur letzten Seite gefesselt

ONLY YOU CAN SAVE MANKIND

Terry Pratchett, 3,99 £, Corgi Books, UK, ISBN 0-552-13926-2.



Terry Pratchett hat durch seine Scheibenweltromane und die Nome-Trilogie unter den Fans humorvoller und fantastischer Romane schon lange Kultstatus. Sein neuestes Werk beschäftigt sich mit Computerspielen. Grund genug für uns, es einmal vorzustellen, auch wenn es bisher nur in Englisch zu beziehen ist.

Johnny ist Teenager und begeisterter Telespieler. Als er eines Abends zum x-ten Angriff auf die Flotte des mächtigen Scree-Wee-Imperiums startet, passiert etwas Unvorhergesehenes. Die Aliens ergeben sich kampflos und fordern von Johnny, daß sie getreu den Genfer Konventionen als Kriegsgefangene behandelt werden. Ehe sich der junge Telespieler so richtig versieht, hat er den Scree-Wee auch schon zugesagt, sie "nach Hause" zu bringen und ihnen auf der Reise Verpflegung und Geleitschutz zu bieten. Während die Ernährungsfrage noch relativ einfach zu klären ist (drei Frachtraumschiffe voll Hamburger und Honeynut Loops), wirft der geordnete Rückzug der Scree-Wees doch einige Probleme auf. "Wer Terry Pratchett kennt, weiß, daß der Humor bei der ganzen Aktion nicht zu kurz kommt. Andererseits hat das Buch auch leise und ernsthafte Untertöne. Konfrontiert mit dem realen Töten in den Nachrichten und dem virtuellen Sterben am Computerbildschirm, verwischen sich die Realitäten, und Johnny fängt an über seine Einsätze als Retter der Menschheit nachzudenken. Wer der englischen Sprache mächtig ist, sollte sich das Taschenbuch besorgen, ansonsten kann man nur hoffen, das es demnächst auch in Deutsch vorliegt.



Ein humorvolles Buch, das auch ernsthafte Untertöne nicht vermissen läßt

WER HAT ANGST VOR BEOWULF

Tom Holt, 10,90 DM, Heinrich Heyne, ISBN 3-453-06586-7.



Auf ihren vielen Reisen in die unterschiedlichsten Länder gelangt die Archäologin Hildy Frederiksen in Schottland an ein komplett erhaltenes Wikingerschiff. Nicht nur die Tatsache ist bemerkenswert, daß es total erhalten ist, erstaunlicher noch ist, daß sämtliche Passagiere dieses Schiffes noch am Leben sind. Einzige Einschränkung dieses Wunders: Sie sind durch einen magischen Zauberspruch sprichwörtlich "auf Eis" gelegt worden. Hildy gerät mitten hinein in eine Auseinandersetzung, die sie besser gemieden hätte. Der ewige Kampf des Guten gegen das Böse, und sie steht urplötzlich zwischen den Fronten. Auf der guten Seite kämpft der tapfere Wikinger Hrolf und seine Mannen – auf der bösen, der Schattenseite kämpft ein fieser Zauberer mit allen Mitteln. Dabei sind ihm auch modernste Techniken nicht fremd, im Gegenteil: Er setzt sie geschickt im Kampf gegen Hrolf und den Rest der Welt ein. Doch leider hat der Zauberer die Rechnung ohne den Wirt – sprich Hildy – gemacht. Mit ihrer Hilfe finden sich die alten Wikinger selbst in unserer modernen Welt zurecht, wobei sie sogar Parallelen zu ihrer eigenen, schon längst vergessenen Welt ziehen. So spüren sie erfolgreich die böse Macht, den Zauberer und seine modernen Helfershelfer auf und bringen sie zur Strecke. Wie schon Terry Pratchett, so gibt auch Tom Holt dem Leser genug Gelegenheit darüber nachzudenken, ob das alles so richtig ist, was man da liest. Die Erklärung, daß hier die einzig logische Begründung für die Existenz des 20. Jahrhunderts gegebne wird, muß genauso augenzwinkernd entgegengenommen werden, wie die Story selbst.



Holt überzeugt durch seine lockere, flockige Schreibe

Bazar

brand-heiss

Neuheiten

Leisure Suit Larry V

komplett in deutsch, PC 3,5 ″

NEU!!

49,95

Das vierte Meisterstück aus Al Lowes erotischer Grafikadventure-Serie. Larry macht sich diesmal auf die Suche nach dem "verschollenen" vierten Teil seines eigenen Spiels und läuft dabei wie immer in aberwitzige, prickelnde Situationen hinein.



Lemmings II - The Tribes
PC + Amiga **64,95**



Noch mehr Spaß als in der ersten Version, denn jetzt gilt es, die verschiedensten Spezial-Lemmings zur Kooperation miteinander zu bewegen.



Police Quest III

komplett in deutsch, PC 3,5 ″

49,95

Sierra steht für Grafik-Adventures der Spitzenklasse. Police-Adventures eines der besten davon. Police-Quest 3 ist perfektes Krimi-Vergnügen. Es bietet Menge skurriler Überraschungen mit jeder

Eric The Unready
Humorvolles Text-Grafikabenteuer zum Totlachen (PC 3,5″)
39,95



Gunship 2000
PC und Amiga

69,00

Aufwendige Flugsimulation. In Deinen Händen wird der gigantische Kampfhubschrauber zum Schrecken Deiner Gegner.

Grand Prix Unlimited 34,95 DM
Gasgeben ohne Reue: Autorennen in deutscher Version (PC 3,5″)

Snoopy's Game Club 25,95 DM
Comic-Spaß für die ganze Familie (PC 3,5″)

Der weltberühmte Klassiker, hier und jetzt wieder zu haben! Ein riesiges Spiel-Universum voller bewohnter Planeten, voller Herausforderungen für einen fahrenden Händler, Schmuggler oder auch Söldner zwischen den Sternen.

NEU!!

Elite I
Amiga **37,95**

Powermonger
Klassische Welteroberer-Simulation mit aufwendiger Grafik und Animation (PC 5,25″)
39,95



A-Train
PC 5,25″

34,95

Für alle, die keinen Platz für die elektrische Eisenbahn in der Wohnung haben: Die ganze Faszination von Zügen und Weichen kommt hier auf den Bildschirm – in einem anspruchsvollen Simulationsspiel, das eine gehörige Portion Strategie erfordert

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**.

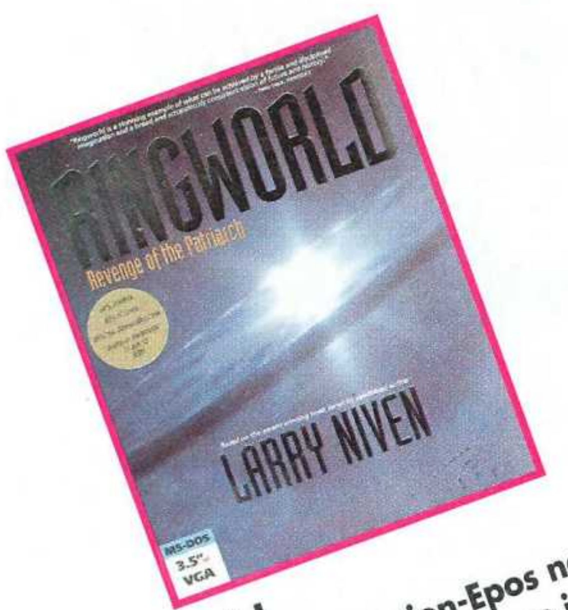
Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**!

TRONIC VERLAG GMBH & CO. KG

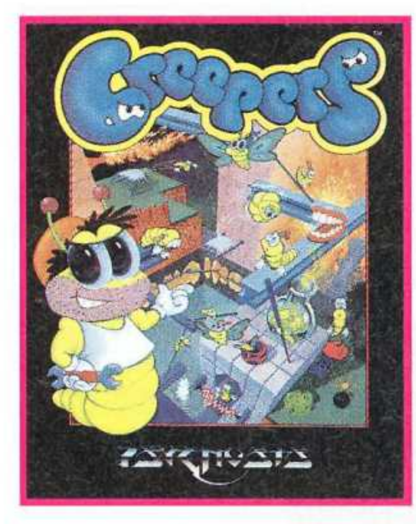
Telefonische Bestellannahme (24h!)
(05651) 979-618

unglaub-lich **Bazar**

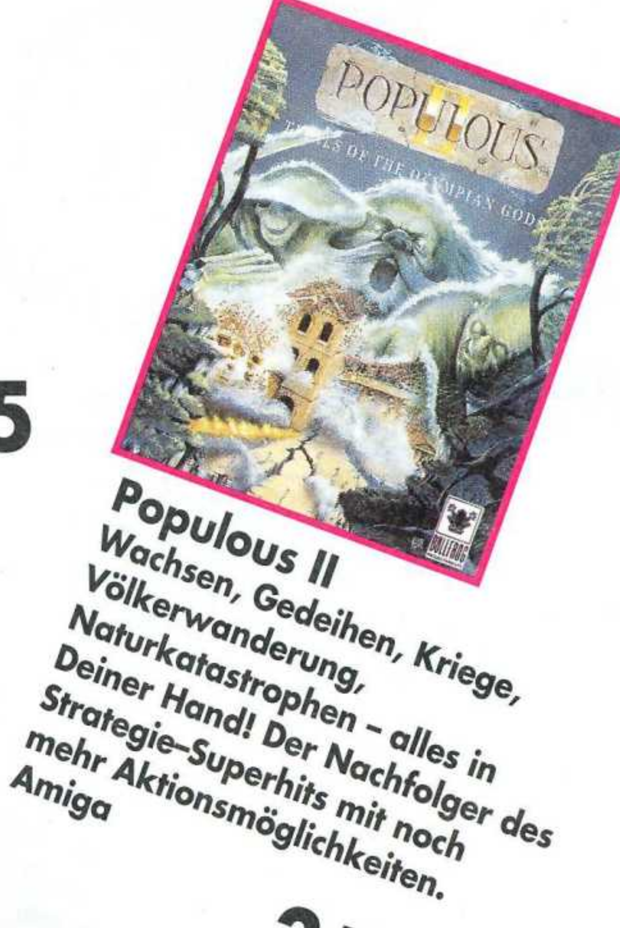
Games, Games, Games



Ringworld
Das große Science-Fiction-Epos nach den Romanen von Larry Niven incl. dem englischsprachigen Originalroman "Ringworld", PC 3,5"
69,95



Creepers
Wer "Lemmings" mochte, mag auch "Creepers". Es kriecht, schlängelt sich, wimmelt und wuselt, daß es eine wahre Freude ist ...
PC 3,5"
39,95



Populous II
Wachsen, Gedeihen, Kriege, Völkerwanderung, Naturkatastrophen – alles in Deiner Hand! Der Nachfolger des Strategie-Superhits mit noch mehr Aktionsmöglichkeiten.
Amiga
35,95



Search for the King
Erprobt Eure detektivischen Fähigkeiten als Programmierer auf den Spuren von Sherlock Holmes, deutsch, PC 3,5"
34,95

Links Golf VGA
Noch immer ungeschlagen: der Grafik-Hammer unter den Sportspielen.
PC 5,25"
34,95





Les Manley: Lost in L.A.
Der erfolgreiche Nachfolger von "Search for the King": Ein neuer Kriminalfall mit viel Humor und deftigen Überraschungen, diesmal in Los Angeles, deutsch, PC 3,5 "
34,95

Kick Off 2
Fußball-Spaß pur. Der Ball ist rund und der Amiga wird zum grünen Rasen. Mit Fouls, gelben/roten Karten und vielen anderen Details.
29,95



Star Control 2
Das intergalaktische Kult-Strategiespiel. Über 3000 Planeten in 500 Sternensystemen können erkundet werden. deutsch, PC 3,5"
37,95



Plan 9 from Outer Space
Ein haarsträubendes Sci-Fi-Adventure, gestalte nach Motiven aus dem anerkannt schlechtesten Film der Welt. Komplett mit dem Original-Spielfilm als VHS-Video! Deutsche Programmversion, PC 5,25"
39,95



Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**.
Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**!

TRONIC VERLAG GMBH & CO. KG

Telefonische Bestellannahme (24h!)
(05651) 979-618

Bazar

top-aktuell

Science-Fiction-Corner



Star-Wars Destroyer des Imperiums als beliebtes Klebemodell

49,95

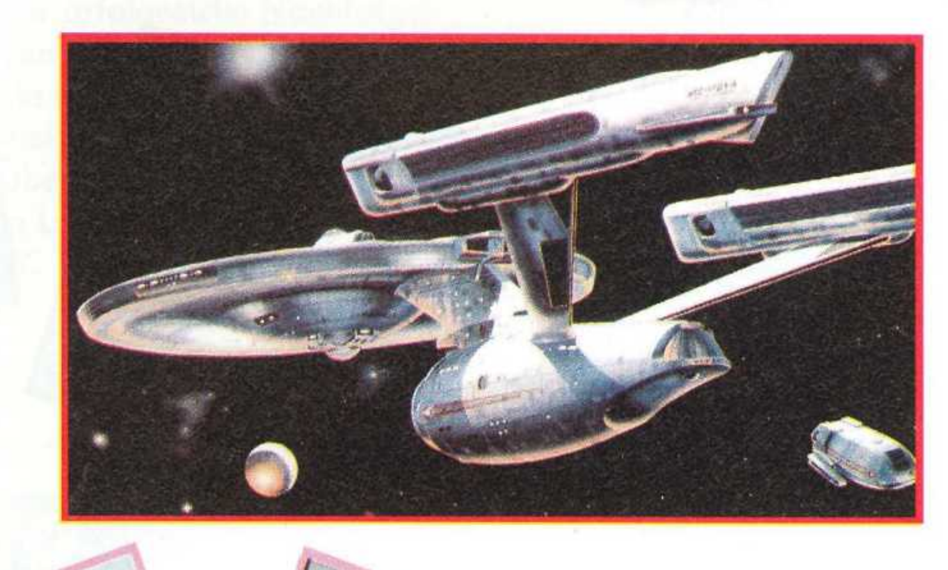
Millennium Falcon, supergroßer Klebe-Bausatz

59,95



Originalgetreue Bausätze, wie immer komplett mit Aufkleber und Ständer (ohne Bemalung). 1701-D (links) oder 1701-A (unten) jeweils zum absoluten Hammerpreis von

nur 49,95





Maßstabgetreue Nachbildungen des X-Wing-Fighters. Als Klebemodell (oben) für

37,95

oder Snap-Modell für

nur 27,95

AT-AT Klebemodell

nur 37,95

Tie-Interceptor als Snap- Bausatz für

27,95

super-stark **Bazar**

Elektronik-Ecke



Laufroboterbausatz mit elektronischem Gehirn, welches auf akustische Signale reagiert.

89,95

Roboter

19,95

Voll funktionsfähiges Klapp-Tastentelefon im Computer-Look. Wahlwiederholung, Schweigetaste, Anschlußstecker erforderlich.
Der Betrieb am öffentlichen Telefonnetz ist unter Strafandrohung verboten!

Computertelefon

Geheimnisvoll schwebt die Spiegelkugel, von zwei Niederspannungs-Spezialstrahlern beleuchtet, frei im Raum. Mit Netzgerät.





Leviator

Monsterkralle
erzeugt bläulich-violette Strahlen, die Du wie ein Zauberer durch Deine Hände oder mit Geräuschen dirigieren kannst



Soundblaster 2.0 Deluxe
inkl. der 2 Topspiele Lemmings + Indianapolis 5000 – die Soundkarte für jedermann!

119,—



Das eiskalte Händchen



Miniaturtaschenlampe, die das aktuelle Datum und die Uhrzeit an die Wand projiziert.

15,95

Projektor-Taschenlampe

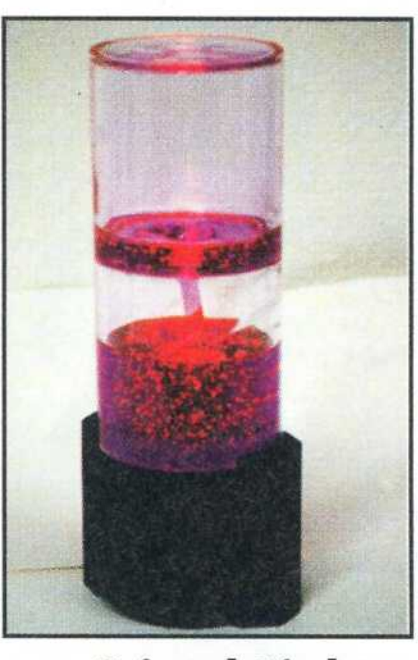


Blutig - makaber - täuschend echt: Das Kult-Requisit aus der "Addams Family" bewegt geräuschgesteuert die Finger und beginnt zu "wandern".

29,95

Zaubert farbige Lichteffekte in Dein Zimmer.

49,95



Cristal-Light

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**.
Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**!

TRONIC VERLAG GMBH & CO. KG

Telefonische Bestellannahme (24h!)
(05651) 979-618



Take 3

Schon gehört: Der Dingsbums läuft jetzt im Kino. Wer? Na, du weißt schon, der Film mit dem großen Blonden. Meinst Du mit Pierre Richard? Nein, ich meine den mit dem Muskelprotz. Wie heißt der denn gleich? Ach so, Du meinst den Dingenskirchen. Ja, der ist toll...

Harte Ziele – allein gegen alle

Auch diesen Monat hat sich wieder einiges in der Film- und Videobranche getan. So lief zum Beispiel gerade der neueste **Van-Damme**-Film, produziert von UIP/Universal Film, in den deutschen Kinos an (Start: 23.12.93).

Natasha Binder (Yancy Butler), eine angehende Rechtsanwältin aus Detroit, ist in großer Sorge um ihren Vater. Als sie ihn besuchen will, ist er spurlos verschwunden. Das letzte, was sie von ihm gehört hat, ist, daß er sich in New Orleans aufhalten soll; mehr war nicht zu erfahren. Also macht sie sich auf den Weg.

Kaum in New Orleans angekommen, lernt sie gleich die Schattenseiten dieser Stadt kennen und wird überfallen. Doch sie hat Glück im Unglück. Ein Fremder kommt ihr zur Hilfe und rettet ihr das Leben. Chance Boudreaux (Jean Claude van Damme) – so sein Name – setzt die Angreifer außer Gefecht. Er ist ein arbeitsloser Handelsmatrose, der dringend 217$ benötigt, weil er an seine Gewerkschaft zahlen muß.

Natasha setzt die Suche nach ihrem Vater fort, trifft aber wenig später durch Zufall wieder auf Boudreaux. Beide kommen dabei einer ganz üblen Sache auf die Spur: Zwei Typen – Emil Fouchon (Lance Hendriksen) und Pik van Cleaf (Arnold Vosloo) – haben ein neues "Unterhaltungsspiel" erfunden und verdienen dabei ein Heidengeld: Sie jagen Obdachlose. Jeder, der genügend dafür zahlt, darf bei diesem Teufelsspielchen mitmachen.



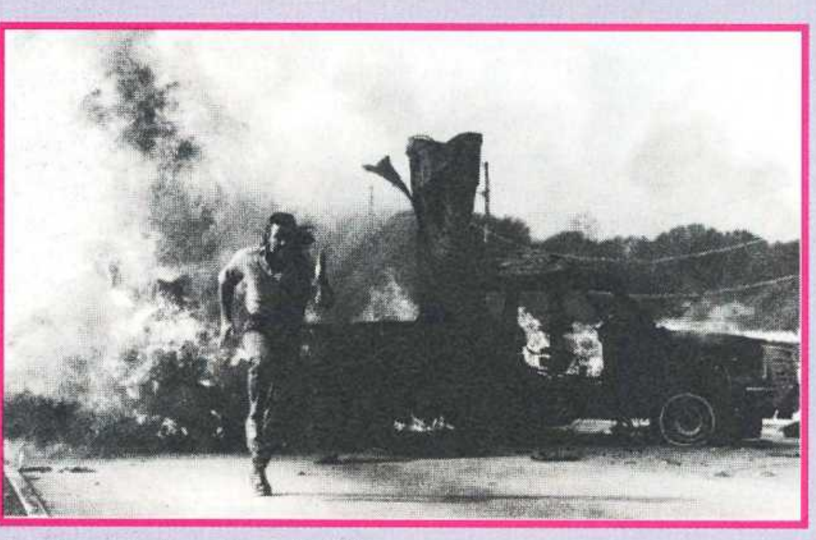
▲ *Wo geht's hier nach Chinatown?*

Auf diese Weise ist auch Natashas Vater ums Leben gekommen. Er lebte offenbar auf der Straße und wurde ein Opfer des makabren Spiels. Den Wohnungslosen bietet man 10000 Dollar, wenn sie sich jagen lassen und einen Tag lang in der Stadt überleben. Reiche, dekadente Snobs sind die Jäger, für die die Obdachlosen zum Abschuß freigegeben sind.



▲ *So ganz gesund ist der Boden hier nicht*

Chance nimmt den Kampf gegen diese Bande von Menschenjägern auf. Damit haben diese einen ernstzunehmenden Gegner, der nunmehr selbst auf ihrer Abschußliste steht. Doch keiner kennt die Stadt so genau wie Chance! Er lockt die mordlüsternen Millionäre aus ihren Rattenlöchern und der Stadt heraus auf ein Gelände, wo er zu Hause ist. Da draußen lebt nur sein Pflegevater Douvee (Wilford Brimley), der trotz seines Einsiedlerlebens genau weiß, wie er Chance helfen kann. In einem dramatischen Showdown stehen sich schließlich Chance und Emil Fouchon gegenüber...



▲ *Hier wird's mir zu heiß*



▲ *Natasha bittet Chance um Hilfe*

Verschworen auf Leben und Tod

Ein Action-Thriller der besonderen Art kommt dieser Tage in die Videotheken: **Blood in, Blood out** (deutscher Titel: Verschworen auf Leben und Tod) läuft im Vertrieb Buena Vista Home Video GmbH und ist ab 16 Jahren freigegeben (FSK).

Der Film erinnert ein wenig an das große Meisterwerk Coppolas "Der Pate", was die erzählende Handlung angeht. Regisseur und Produzent Taylor Hackford (führte auch bei "Ein Offizier und Gentleman" Regie) macht keinen Hehl daraus, daß er in und mit diesem Film eine realistische Darstellung des lateinamerikanischen Milieus von East Los Angeles präsentieren möchte.

Schauplatz ist das berüchtigte Chicano-Milieu, wo ein Menschenleben nicht viel zählt. Wichtiger als Essen und Arbeiten sind die Gangs, die den ganzen Tagesablauf der Menschen bestimmen und untereinander immer wieder blutige Bandenkriege anzetteln. Der Regisseur beschreibt hautnah das Leben der drei Freunde und Gangmitglieder Paco, Cruz und Miklo über einen Zeitraum von zwölf Jahren. Dort, wo nur der Starke überlebt, regiert das Gesetz der Straße. Diese Lektion haben die drei Freunde, alle Mitglieder bei den "Vatos Locos", schon in ihrer frühesten Jugend gelernt. Mit ihrem Blut haben sie ihren Freundesbund besiegelt. Doch das Leben weist jedem seinen Platz zu: So wird der einst so stolze Bandenführer Paco ein Drogenfahnder, aus dem begabten Maler Cruz wird ein Junkie, und der Außenseiter Miklo bestreitet seinen Lebensunterhalt als Dealer. Eines jedoch bleibt ihnen gemeinsam und ist ständig präsent: das Band des Blutes.



▲ *Drei Blutsfreunde fürs Leben*

12:01

Auch bei 20th Century Fox sind einige Highlights im Kinoprogramm zu vermelden. Bereits angelaufen ist zwischen den Jahren **12:01**, ein Film mit Action, Witz und viel Gefühl, ganz in der Nachfolge von "Und täglich grüßt das Murmeltier". Die Darsteller können sich sehen lassen: Jonathan Silverman spielte bereits in der Komödie "Immer Ärger mit Bernie"; Helen Slater zeichnete sich in "Das Geheimnis meines Erfolges" und in "Die unglaubliche Entführung der verrückten Mrs Stone" aus; Martin Landau schließlich drehte "Verbrechen und andere Kleinigkeiten".



▲ *Hier regiert das Faustrecht*

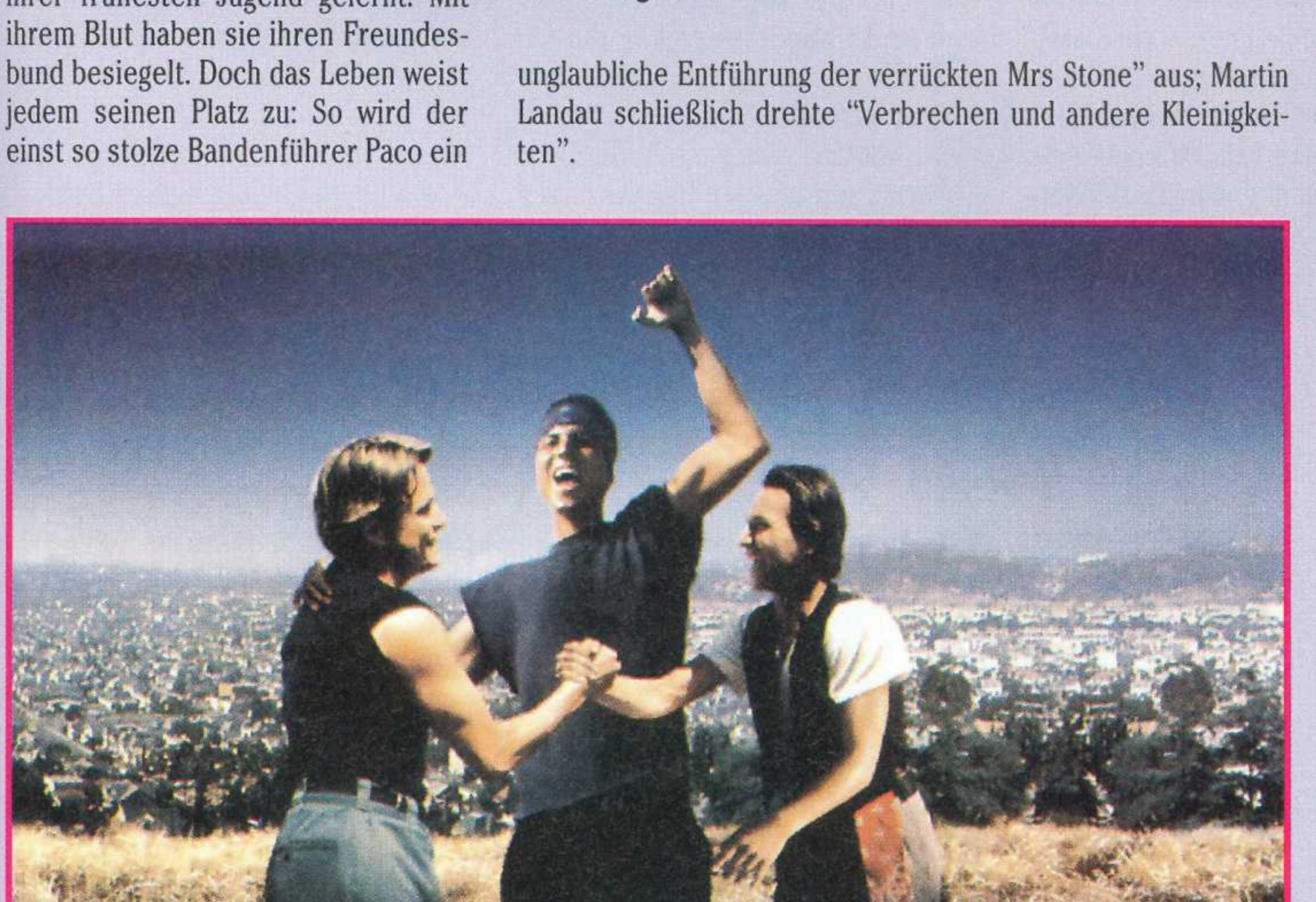
Zur Handlung: Barry Thomas ist Angestellter eines Instituts, das an Zeitexperimenten arbeitet. Eines Tages wird er Augenzeuge eines Attentats auf die attraktive Projektleiterin Dr. Lisa Fredericks. Warum hatte er sie nicht mehr retten können? Nie mehr wird er ihr seine Liebe gestehen können! Ist die Chance wirklich verpaßt?

Doch plötzlich in der Nacht wird er wach. Es ist 12:01 Uhr. Barry Thomas ist Angestellter eines Instituts, das an Zeitexperimenten arbeitet. An diesem Tag wird er Augenzeuge, als...

Mrs Doubtfire

Der Regisseur der beiden Renner "Kevin – allein zu Haus" und "Kevin – allein in New York", Chris Columbus, zeichnet für einen neuen Streifen verantwortlich, der in diesen Tagen in die Kinos kommt: **Mrs Doubtfire.** Das ist ein Film, der wahrscheinlich wieder zu chronischen Bauchmuskelkrämpfen führen wird, wie es bei Kevin bereits an der Tagesordnung war. Auch die Schauspieler versprechen Vergnügen: Robin Williams, Sally Field und Pierce Brosnan sorgen für die gewünschten Lacherfolge. Wie kann ein Mann seine Kinder öfter sehen, nachdem er geschieden ist? Mann verkleidet sich als Hausdame, kocht, putzt, bis sich der Herd biegt und selbst Meister Proper höchstpersönlich keine Schmierstreifen mehr beseitigen könnte. Die Kinder sind begeistert, und die Mutter hat endlich den Gesprächspartner gefunden, der ihr in den Ehejahren gefehlt hat. Kurzum: Nun kann sie richtig schön über ihren Ex-Mann herziehen. – Bei dem amüsanten Thema steht natürlich die Unterhaltung für die ganze Familie im Vordergrund.

Das war's für diesmal. Verabschieden möchte ich mich mit einem meiner Lieblingssprüche: "Heute ist nicht alle Tage, ich komm' wieder, keine Frage".



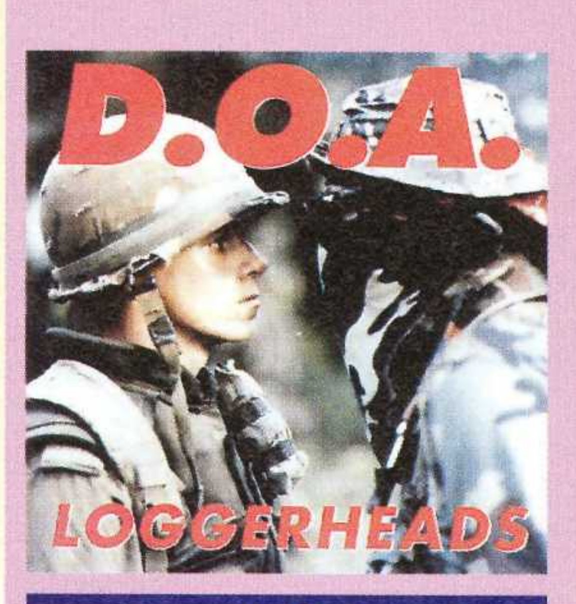
▲ *Trotz allem: We are the champions*





Welt-Musik

Diesmal geht's richtig international zu: Perlen aus Kanada, Brasilien, USA, Australien und Europa stehen auf dem Programm.



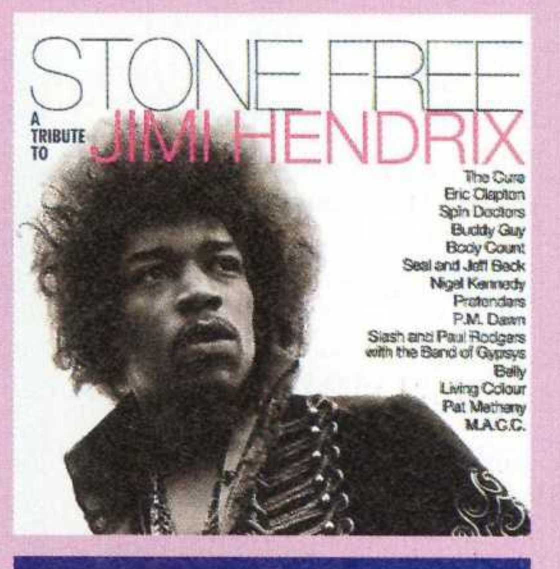
D.O.A.
Loggerheads (Alternative Tentacle Records)

D.O.A. sind – keine Frage – ein Klassiker in allen Hardcore-Fragen. Ihr neuestes Werk geht ab wie'n 20 Jahre alter Daimler im freien Fall. Daß dabei die Worte nicht zu kurz kommen, dafür sorgen Frontman Joey "Shithead" Keithley, der nebenbei noch die Gitarre bearbeitet, Brian Gable am Baß und Ken Jansen am Schlagwerk. Die drei Kanadier hetzen sich durch das 15 Songs umfassende Programm, als wären sie die personifizierte Tollwut. Mein absoluter Favorit ist "Can't get much more (of this)", das sich mit der allgemeinen politischen Lage der Industrienationen beschäftigt.

Die Jungs sind wütend – STINKWÜTEND! Und das Beste ist, sie sagen einem auch noch worauf. D.O.A. zeigen einmal mehr, daß Kanada noch mehr Exportschlager als Elche und Holzfällerhemden hat. Hard Core vom Feinsten – schnell, laut, hart. Ein Muß fürs gutsortierte CD-Archiv.



»Exzellent«



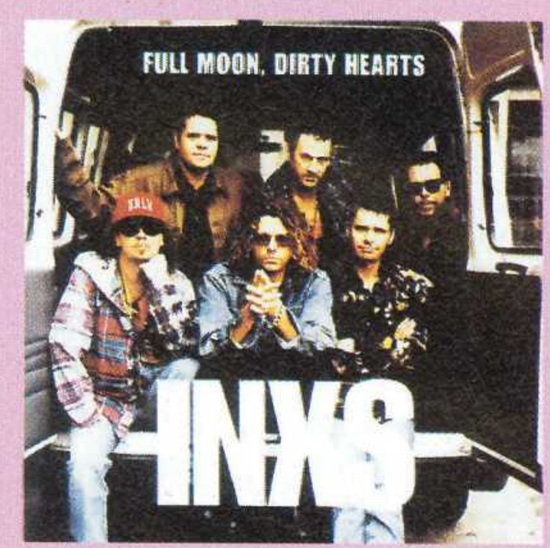
Stone Free
A Tribute to Jimi Hendrix (Warner Music)

Für ungefähr 90 Prozent aller Gitarrenfreaks dürfte Jimi Hendrix der absolute Hero auf dem Sechssaiter sein. Damit das so bleibt, spielen Bands aller Stilrichtungen Cover-Versionen von Stone Free bis Hey Joe. Fast so, als würden sie Gitarrengott Jimi vom Thron schubsen wollen, gibt es jetzt "Stone Free", einen Sampler mit Cover-Versionen diverser Bands mit bekannten Namen. Dabei sind zum Beispiel Eric Clapton, Pretenders, Buddy Guy, Pat Metheny, Living Colour, Nigel Kennedy und sogar Cure, die Band um den heulsusigen Robert Smith – wobei ich sagen muß, daß der Beitrag dieser Jungs (Purple Haze) durchaus hörbar ist. Ganz im Gegensatz zum sonstigen Ausfluß von Ich-will-mein-Spielzeug-wiederhaben-Robert.

Ob es einer geschafft hat, den King aus dem Sessel zu knocken? Natürlich nicht! Der einzige, der drauf und dran war (am Thron) hörte auf den Namen Stevie Ray Vaughn. Seine geniale Umsetzung von Voodoo Chile fehlt mir persönlich auf diesem Silberling. Na ja, jedenfalls gibt es keine No-Name-Bands, die sich durch die Lautsprecher ins Zimmer walzen. Hörenswert für Fans der Bands oder der Gitarrengottheit.



»Fan-Projekt«



INXS
Full Moon, Dirty Hearts (Mercury)

Für mich eigentlich erstaunlich, daß INXS (sprich: In Excess) immer noch als Geheimtip gehandelt werden. Jedes Album (mittlerweile sind's sieben oder acht) verkaufte sich ganz ordentlich. Wahrscheinlich haben die Fachleute einige Schwierigkeiten, die Band musikalisch einzuordnen. Einmal kommen sie mit rüden Gitarrenattacken, und ein anderes Mal stimmen sie einen Leidensblues an, bei dem sich sogar leidenserprobte Westernhagen-Fans eine Träne aus dem Auge wischen. Die fünf Burschen aus Sidney machen alles in allem das stilistische Mischmasch von Midnight Oil mit. Die "Full Moon, Dirty Hearts" schlägt größtenteils softe Töne an. Na ja, ist halt 'ne Winterplatte. Ein bißchen Melancholie, da wird's ums Herz schön wohlig. Aber dann sind da ja auch diese Devo-ähnlichen Ausfälle mit hartem Beat, zackigen Funkriffs und eingestreuten Bläsern. Irgendwie eine komische Mischung, aber extrem tanzbar und in so ziemlich jeder Diskotheken-Plattensammlung zu finden. Mein Tip für alle, die auch meinen, daß man bessere Musik in den Normalo-Diskotheken spielen kann. Aber Achtung: POP!

»Tanzhammer«



Pearl Jam
VS. (Sony Music)

Fragt mich doch letztens einer, ob Motörhead nun Grunge macht. Was soll man darauf sagen? Wie wäre es mit Pearl Jam? Ihr neues Scheibchen im handlichen CD-Format geht voll nach vorne los. Es soll ja Leute geben, die sehen Pearl Jam in der Crossover-Ecke. Mir egal. Viel wichtiger ist: Die Band hat bis jetzt noch keinen Müll herausgebracht. Pearl Jam gehören für mich zur Spitze der Seattle-Garagen-Bewegung. Gitarrenrock, ein Begriff, der sich wie ein Leitfaden durch die "Vs." zieht. Schnell, laut, voller Ideen, ohne Vorbilder, und das beste ist, daß man sie sehr lange und sehr oft hören kann.

»Langläufer«

küche



Sepultura
Chaos A.D. (Roadrunner Records)

Oh Mann, schon lange keine so heftige Doom-Gitarren-Attacke in die Ohren gekriegt. Schwerer Stoff! Hier hört man doch glatt den Wetzstahl vom Sensenmann durch die wabbernde Masse aus Gitarrenriffs, Baßläufen und Schlagwerkgewitter. Will man sich in den Death-Metal reinhören, ist hier eine echte Chance: Die Jungs aus Brasilien haben mit Chaos A.D., ihrer fünften Platte, die absolute Spitze erreicht. Die Fachpresse lobt Sepultura einhellig in den höchsten Tönen. Sie machten sogar den Metallern in Europa locker einen vor. Frontman Max Cavalera röhrt sogar verständlich seine Phrasen durch den Bomb-Run aus Sound. Ein kurzes Stück mit Akustik-Gitarren trennt den Doom der ersten vier Songs schließlich vom Inferno. Den Kofferraum voll Speed, brettern die Töne mit 260 Klamotten aus den Speakern, jagen einmal die Wände rauf und runter, um von den nächsten Beats in der Luft perforiert zu werden. Keine Frage, nichts für zarte Gemüter, für die Heavy Metal bei den Scorpions anfängt. Kompromißloser Anti-Gesang in Richtung heiserer Bernhardiner über einem Wall-Off-Sound, der wie eine feste Ware im Raum bleibt.



»Brutal«





Die CD-Muster dieser Ausgabe wurden vom Malibu-Platten-Versand, 20537 Hamburg, geliefert.

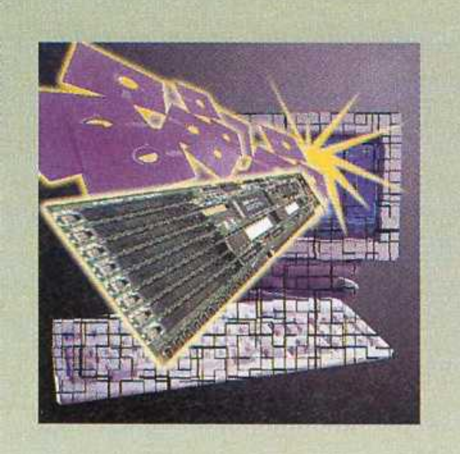


The Bevis Front
It just is (Woronzow Records)

Den Independlern aus frühen Tagen dürfte Bevis Front eigentlich nicht unbekannt sein. Schließlich liefen sie in allen Kneipen, die sich auch mit Sisters of Mercy und Killing Joke beschäftigt haben. Mit "It just is" schlägt der alleinige Macher Nick Saloman wesentlich ruhigere Töne an. Doch auch hier gehört die verzerrte Gitarre zum festen Bestandteil des Sounds. Weniger tanzbar, dafür aber auch kein Stimmungskiller. Passend in allen Lebenslagen, wo Musik gebraucht wird, die nicht nervt und trotzdem den Raum berieselt. Stichwort: Freund/in ist da, und man liegt im Clinch oder so ähnlich. Kommt so ein bißchen in Richtung Fury in the Slaughterhouse.

»Softer Independent-Rock«





Jaguar

Betrachtet man die Geschichte der Atari Corporation, muß man unwillkürlich an die Alpen denken, so viele Höhen und Tiefen gibt es da. Na ja, in letzter Zeit waren es wohl mehr Tiefen als Erfolge, und so mancher hat schon geglaubt, der Computerkonzern hätte sich selbst abgeschossen.

Bei dem Versuch gleichzeitig auf dem Markt der Home-, Personal- und Unix-Computer sowie bei Videokonsolen und Handhelds eine Spitzenposition zu halten, hatte sich das Unternehmen ein wenig verzettelt. Zwar waren die Geräte immer auf dem neuten bereits ausgeliefert und soll Anfang '94 auch auf dem Europäischen Markt erhältlich sein. Was ist dran an der Wunderkonsole, die immerhin schon für viel Aufregung in der Branche sorgte? Nintendo z.B., die auf das 3DO-System eher gelassen reagierten, verbreiten mittlerweile panisch Gerüchte über eine eigene Superkonsole für 1995.

Harte Fakten,...

Zunächst einmal ist der Jaguar schneller als alle bisherigen Systeme. Als generelle Steuereinheit verrichtet zwar immer noch ein 68000er seine Dienste, aber direkt hin-

Kohl fett, äh, die Konsole schnell. Auch in diesem Punkt hat Tom die Nase vorn. Der Katalog der Grafikbefehle liest sich wie eine Wunschliste für das absolute Überspiel. Ein paar Schlagworte gefällig, die das Spielerherz höher hüpfen lassen? Tom hat alle Funktionen, um ein perfektes 3D-Environment zu erzeugen. Objekte können frei im Raum positioniert, bewegt, animiert und beleuchtet werden. Dabei werden Licht und Schatteneffekte mehrerer Lichtquellen über einen Hardware-Z-Buffer in Echtzeit dargestellt.
Objekte können über mehrere Modi schattiert werden. Das Flat-Shading, bei dem die



Klein, stark, schwarz: Ataris Wunderkonsole hat sich manifestiert

Hurra, sie leben noch. Von vielen schon für tot gehalten, mobilisiert Atari noch einmal alle Reserven und kommt mit einer neuen Konsole auf den Markt, die alle Konkurrenten das Fürchten lehren soll. Die "Geisterkonsole" Jaguar, von der bisher allenfalls wilde Gerüchte in der Szene kreisten, hat sich jetzt endlich manifestiert und konnte von uns tatsächlich angespielt werden.

Atari zeigt die Krallen

esten Stand der Technik und anderen Systemen auch von der Leistung her zumeist überlegen, aber der fehlende Softwaresupport, zuwenig Werbung sowie das Ansprechen der falschen Zielgruppen ließen jede Innovation zum Flop verkümmern.

Da half es auch nicht, den Marktführer Nintendo wegen unlauteren Wettbewerbs anzuprangern. Atari hatte ganz eindeutig die Gunst des Markts verloren, und letztendlich bestimmen eben immer noch die Käufer, wer am meisten verkauft. Stellt man sich die Geschichte des Videospielmarkts als Hollywood-Produktion vor, so wird daraus ein B-Movie mit Edward G. Robinson als Nintendo und Woody Allen in der Rolle von Atari.

Statt sich jedoch sang- und klanglos aus der Szene zurückzuziehen, hat der von allen verlassene Hersteller die letzten Jahre genutzt, um ein glänzendes Comeback vorzubereiten. Wieder einmal bringt Atari als erstes die Hardware von Übermorgen in die Geschäfte. Der Jaguar wird in den Staa-

ter dessen 16-Bit-Bus krempelt ein 64-Bit-Risc-Netzwerk mit hochspezialisierten Chips die Ärmel hoch.

Die unglaubliche Rechenpower ist hauptsächlich den beiden Atari-Custom-Chips Tom und Jerry zu verdanken. Beide wurden speziell für den Jaguar entwickelt und haben Eigenschaften, die es in dieser Form noch auf keinem handelsüblichen Rechnersystem gegeben hat.

Da ist zunächst einmal Tom (schöner Name, nich?), der die Grafik der Konsole auf Touren bringt. Mit einer Leistung von 27 Mips und einem Datendurchsatz von 106,4 MByte pro Sekunde läßt er alle Konkurrenten weit hinter sich. Zum Vergleich: Die eigentlich schon ziemlich schnelle Grafik des CD-32 arbeitet mit 3,5 Mips und 17 MByte pro Sekunde.

Ein Grafikchip braucht jedoch nicht nur Rechenleistung um etwas am Bildschirm zu bewegen, sondern erst die hardwaremäßigen Zusatzfunktionen machen den

Polygone einfach nur in einer Farbe ausgefüllt werden, ist altbekannt. Auch ein Gouraud-Shading mit runden Kanten und plastischer Tiefenwirkung soll es vereinzelt schon in PC-Flugis gegeben haben. Einzigartig ist jedoch ein "hartes" Phong-Shading, bei dem über jedes einzelne Pixel interpoliert wird: so lassen sich sogar Glanzlichter auf runden Körpern darstellen.

Damit das Ganze noch realistischer wirkt, ist auch ein Texture-Mapping integriert. Bei diesem Verfahren werden Bitmaps in dreidimensionale Koordinaten umgerechnet und auf die Polygonflächen geblendet. So läßt sich zum Beispiel ein Objekt mit Strukturen von Holz, Marmor oder Heavy Metal belegen. PC-Fans kennen so was aus Wolfenstein 3D oder Ultima Underworld. Während das Verfahren da jedoch immensen Festplattenplatz und Rechenzeit beanspruchte und in höheren Zoomstufen doch fast bis zur Unkenntlichkeit verpixelt, erledigt der Jaguar das gleiche mit 850 Millionen Pixel pro Sekunde, in

16,7 Millionen Farben, bei einer Auflösung von 720x576, ohne zu verpixeln und ohne großartig Speicherplatz oder Rechenzeit zu beanspruchen.

Über die Transparency-Funktion läßt sich so auch Rauch und Nebel simulieren. Als ob das nicht reicht, können die Objekte auch noch per Warping verzerrt oder gar über ein hardwareseitiges Morphing stufenlos von einer Form in eine andere übergehen.

Damit sind – wie gesagt – nur grob die 3D-Eigenschaften von Tom umrissen. Das Grafikmultitalent hat bedeutend mehr auf der Latte. Die herausragende Leistung läßt sich nämlich noch auf beliebige Weise mit "herkömmlicher" Bitmapgrafik kombinieren. Ob man nun Hunderte von Sprites durch das 3D-Environment bewegen möchte oder ob Text, bildschirmfüllende Playfields und überschallschnell gescrollte Backgroundgrafik mit den anderen Funktionen Hand in Hand arbeiten sollen, Tom erledigt das alles, ohne zu mucken.

Sogar Real-Time-Videos von der CD sehen recht blaß gegen die Power dieses einzelnen Chips aus; die fangen nämlich bei einer gewissen Geschwindigkeit zu flimmern an. Vergleichbare Chipleistung findet man vielleicht noch in High-End-Grafikcomputern von SGI oder Sutherland & Evans wieder, ansonsten ist Tom allen anderen Systemen haushoch überlegen.

Ähnliches kann man auch über Jerry berichten, dessen Hauptaufgabe die Sounderzeugung ist. Der ist nämlich ein High-Speed-DSP mit ebenfalls 27 Mips Geschwindigkeit, der vollkommen parallel zu Tom arbeitet. Neben den Aufgaben, Klänge, Effekte und Musik zu erzeugen und zu verändern, kann das Teil – ähnlich einem mathematischen Coprozessor – auch für die Bewältigung komplexerer Rechenaufgaben herangezogen werden. Jerry beherrscht Stereo- und Surround-Sound genauso souverän wie 16-Bit-Samples und die Verwaltung mehrerer Eingangskanäle. Damit ist eine Ausgabe in CD-Qualität locker möglich, und Spielhallenqualität wird damit längst erreicht, wenn nicht sogar übertroffen. Bisher kommen noch alle Games auf Modulen, auch wenn ein CD-ROM schon in Vorbereitung ist. Jedes Modul hat eine Kapazität von 48 Mbit, doppelt so viel wie beispielsweise "Street-Fighter II Turbo". Allerdings können über eine hardwaregesteuerte JPEG-Kompression (beim Jaguar sinnigerweise JagPEG genannt) bis zu 400 Mbit (ca. 50 MByte) untergebracht werden.

Der umfangreiche Port an der Rückseite läßt Entwicklern von Zusatzhardware jeden nur erdenklichen Spielraum, und deshalb wird schon über Lightguns, Mäuse, Cyperspaceausrüstungen und Netzwerkspiele gemunkelt. Greifbar ist davon allerdings noch nichts. Standardmäßig können zwei Joypads benutzt werden, jedoch steht – laut Atari – auch dem Anschluß mehrerer Dutzend Controller nichts im Wege.

Macht das Gehäuse der Konsole noch einen sehr robusten und praktikablen Eindruck, sieht doch das mitgelieferte Pad so aus, als hätte es Jack Tramiel an einer polnischen Schießbude gewonnen. Der labberige Controller erinnert irgendwie an die Low-Cost-Variante eines Mega-Drive-Pads. An der unteren Hälfte hat er einen abgewinkelten 12-Tasten-Block angeflanscht, auf dem man in der Endgegnerhektik verzweifelt die Extrawaffen sucht. Na ja, vielleicht gewöhnt man sich ja nach einer Weile dran.

...weiche Ware

Ist die Hardware des Systems auch noch so innovativ und leistungsstark, die ersten Spiele für die Kiste sind unter aller Granate! Zugegeben: Alles ist irrsinnig bunt, bewegt sich mit höllischen Geschwindigkeiten, und man ahnt, daß kein anderes bekanntes Spielesystem auch nur die Intros schaffen würde. Aber dummerweise – für Atari – gehört zu einem guten Spiel mehr als Tausende von riesigen Endgegnern und flackerfreie Animationen. Folgende Games konnten wir in Beta-Versionen schon einmal antesten.

CyberMorph

Das Vektorballermodul soll zum Lieferumfang des Jaguar gehören und stellt gleichzeitig das bisher innovativste Spiel für das System dar. Mit einem Polygonraumschiff fliegt der Spieler über eine Planetenoberfläche, ballert Feinde ab und sammelt Kristalle ein. Nun ja, nicht mehr ganz neu, die Idee, und auch schon in wesentlich besseren Varianten auf dem Archimedes gesehen. Immerhin nutzt das Raumschiff die Morphingfunktionen von Tom und legt die Flügel an, wenn es beschleunigt. Sogar diverse Berge in Gouraud-Shading sind zu finden. Warum man bei einer Auswahl von 16 Millionen Farben ausgerechnet knallgelb als Landschaftsfarbe gewählt hat und warum das Raumschiff trotz der Irrsinnsmenge an gleichzeitig bewegbaren Vektoren so aussieht, als hätte man es aus Elite I gerippt, ist absolut unverständlich. Auch Jerry meldet sich nur gelegentlich mit einem 16-Bit-Stereo-Bumm zu Wort.



▲ ***Bei jedem Jaguar dabei, die Vektorballerei CyberMorph***

Aliens vs. Predators

Auch dieses Modul macht intensivsten Gebrauch von den Hardwaremöglichkeiten des Systems. Der Spieler bewegt sich wolfensteinmäßig durch die Gänge eines Raumschiffs und jagt Gigers alte Schleimspucker. Dabei sind die Gänge des Raumschiffs mit schicken HiRes-Textures überzogen und auch wenn das Spielprinzip schon langsam wieder ausgelutscht ist, in dieser Qualität ging das bisher noch nicht. Alles scrollt und zoomt stufenlos und sieht auch noch gut aus, wenn man nur noch wenige Millimeter vor einer Wand steht. Außerdem kann man erstmalig um die Gegner herumlaufen und sie von hinten betrachten (und umlegen, harhar). In der frühen Beta gab es allerdings nur drei Gegner, und die standen einfach nur in der Gegend rum. Hier bin ich schon mal auf die fertige Version gespannt.



▲ ***Wir spielen Alien, zum Nachtisch ein Predator***

Checkered Flag II

Ataris Uralt-Rennspiel kommt zu neuen Ehren. Auf dem Jaguar fährt man durch ein echtes 3D-Gelände und kann Slalomkurse auf Alleen ansetzen. Alles ist in gefüllter Vektorgrafik dargestellt und bewegt sich unglaublich realistisch. Sogar die Arme des Fahrers bestehen aus Polygonröhren, die den Lenkradbewegungen folgen. Die Klasse von Virtua Racing hat das Teil aber nicht. Auch hier wird erst die endgültige Verkaufsversion ein gerechtes Urteil ermöglichen.

Crescent Galaxy

Crescent Galaxy ist der absolute Abschuß mit allen Flop-des-Monats-Qualitäten. Vor einem 16,7-Mio.-Farbhintergrund bewegen sich bei diesem Horizontalscroller zufallsgesteuert Unmengen von Obstacles auf das Heldenraumschiff zu. Mit pixelgroßen Schüssen, die mit einem Drittel der Feindfrequenz abgefeuert werden können, ist der Spieler zum frühen Bildschirmtod verurteilt. Schafft man es durch Zufall bis zum bildschirmfüllenden Endgegner, so muß man feststellen, daß man diesen überhaupt nicht kaputtkriegt, außer vielleicht, man findet die Extrawaffe auf der Zusatztastatur (dritter Knopf in der zweiten Reihe von oben). Von Parallax-Scrolling oder Angriffsformationen ist weit und breit nichts zu sehen. Die gescannten Realbilder der tierischen Raumschiffbesatzung (ein Fuchs als Raumpilot, das kenn' ich doch irgendwoher) machen die ganze Sache auch nicht amüsanter.

Kauf ich's mir?

Kaufen oder nicht kaufen? Diese Frage ist einfach zu beantworten: auf jeden Fall anschaffen! Auch wenn die Software nicht viel taugt, es wird garantiert Besseres folgen. Die Idee, einfach herkömmliche Spiele auf die Superkonsole umzusetzen, hieße Perlen vor die Sä..., äh, Raubkatze zu werfen. Der Jaguar hat das Potential für völlig neue Games, und die wollen erst entwickelt werden. Das Preis-/Leistungsverhältnis des Jaguars ist fast nicht in Worte zu fassen. Bitte, bitte, Atari, verpatzt es nicht wieder. Und kümmert Euch auch um vernünftige Softwarefirmen; die Konsole hat es verdient!







Coming Soon

ALONE IN THE DARK 2

–Work in Progress–

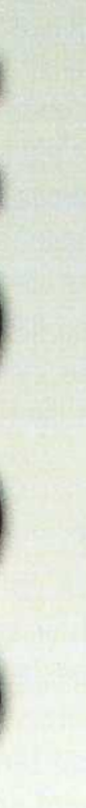
PC (386/33, 2 MB RAM, VGA), Hersteller: **Infogrames**, Frankreich.

Schon der erste Teil von ALONE IN THE DARK sorgte für Aufregung in der Softwarebranche Etwas Derartiges hatte man zuvor noch nicht gekannt. Jetzt kommt Teil 2 auf den Markt und verspricht noch viel besser zu werden.

JAG DEN FINSTERMANN



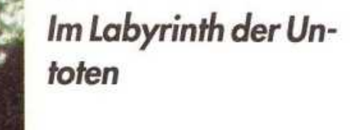
Edward schleicht durch Hell's Kitchen



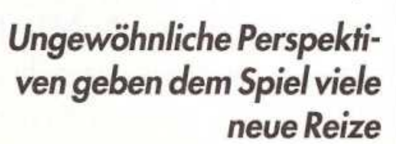
Man schreibt das Jahr 1924, die Prohibition hält Amerika in Atem. Kaum erholt von seinen Abenteuern auf Derceto (Teil 1), muß sich Edward Carnby, der auf Okkultismus spezialisierte Privatdetektiv, wieder auf den Weg machen, um haarsträubende Abenteuer zu erleben. Es geht um die Entführung eines kleinen Mädchens. Alle Spuren führen zum Domizil vom Oberfiesling One Eye Jack. Zwischen L.A. und San Francisco liegt sein Schloß Hell's Kitchen. Edward begibt sich also in die Höhle des Löwen.

Diesmal geht es nicht um die finstere Welt des H.P. Lovecraft, sondern um die Voodoolegenden aus dem amerikanischen Süden. Und unheimlich wird's auf jeden Fall. Leute mit Tompson-Maschinengewehren machen Jagd auf Edward, bis sie eines fast natürlichen Todes sterben und zu Fledermäusen mutieren. Einen ganzen Sack voll Rätsel soll es sozusagen gratis dazugeben.

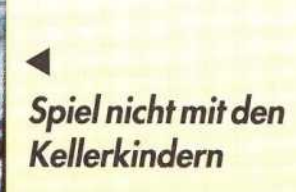
Der Held wird mit Vektoranimationen durchs Game gesteuert. Thomas meint natürlich, daß das "Polymorphic Tweening auf einem isometrischen Spielfeld" sei. Eigentlich egal, denn die erste spielbare Demo ist zwar schwierig zu steuern, bietet aber ein geniales Gameplay mit vielen Möglichkeiten. Infogrames verspricht ein Spiel, das mit den Fehlern des ersten Teils aufräumt.



Im Labyrinth der Untoten



Ungewöhnliche Perspektiven geben dem Spiel viele neue Reize



Spiel nicht mit den Kellerkindern



Ein letzter Blick auf die Fassade von Hell's Kitchen

Hol es Dir, das starke SPECIAL Nr. 22!





Natürlich hyperfrisch und topaktuell! Für alle, die beim Spielen den Spaß haben und auf zeitraubende Herumraterei gern verzichten wollen...

JETZT am Kiosk oder mit beiliegender Bestellkarte direkt anfordern


▲ Unsere Stadt soll schöner werden

Auf dem Rücken des Flugsauriers

Erst wurde behauptet, daß Hexuma 2 "Dämmerung auf der Höhlenwelt" heißen soll. Dann lautete die Information: Es gibt kein Hexuma 2, es gibt ein eigenständiges Spiel namens "Caveworld". Nun steht es endgültig fest: Hexuma 2 ist nicht Hexuma 2, und das neue Projekt der "WELTENSCHMIEDE" wird "Die Höhlenwelt" heißen.

Das neue Adventure von **Weltenschmiede** für **Software 2000** ist weder eine Fortsetzung des Erfolgsspiels Hexuma, noch läßt es sich in puncto Steuerung mit diesem vergleichen. Auf Texteingabe wird verzichtet, statt dessen sorgt eine Icon-Leiste für die Befehlsauswahl.

Ein Intro-Film mit digitalisierter Sprache und MIDI-Musik stimmt den Spieler in das Geschehen ein, in dessen Mittelpunkt ein Held namens Eric steht. Schon daran merken Eingeweihte, von wem die Geschichte stammt, denn der Sohn des "Weltenschmieds" **Harald Evers** heißt genauso. Und nicht nur daran erkennt man den Autor: Abermals sind es irreale und dennoch faßbare Ereignisse, die auf Euch warten.

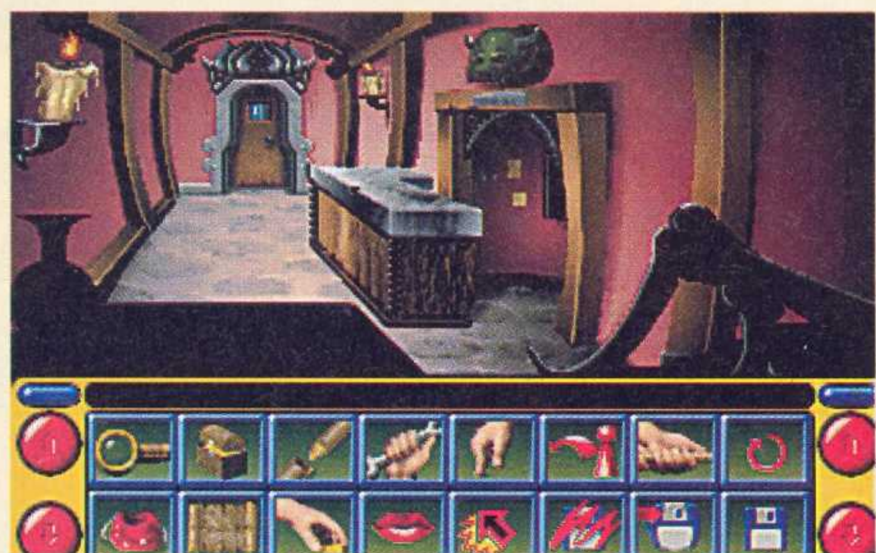

▲ Gen Sonnenuntergang


▲ In der Höhlenwelt

Durch einen geheimen Zugang steigt Eric hinab in die Tiefe, wo er über zehn Kilometer hohe Hohlräume findet, die so weit sind, daß bequem Flugzeuge darin fliegen können – was sie auch tun. Doch sie sind nicht die einzigen, die die unterirdischen Lüfte beherrschen: Ein riesiger Flugsaurier wird Erics treuer Gefährte.

Auf seinem Rücken reitet Eric – mit Hilfe von 3D-Texture-Mapping dargestellt – durch die "atemberaubende, dreidimensionale Landschaft", verspricht der Pressetext von Software 2000 (wobei Ähnlichkeiten zur "Unendlichen Geschichte" sich ja nicht ganz leugnen lassen). Hierzu können wir freilich noch kein Urteil abgeben, denn erst im Februar soll das Spiel fertig sein. Die Story indes verspricht, interessant zu werden:

Da Eric ohne Geld fliegt, wird er zunächst verhaftet und in der nächsten Stadt ins Gefängnis geworfen. Natürlich gelingt ihm die Flucht, und er landet wieder in der Höhlenwelt. Hier findet er ein von "Drakken" unterdrücktes Volk vor, doch irgendwo gibt es auch Rebellen. Diese zu finden und mit ihnen Kontakt aufzunehmen, wird ihm von einem gewissen "Cal" befohlen.

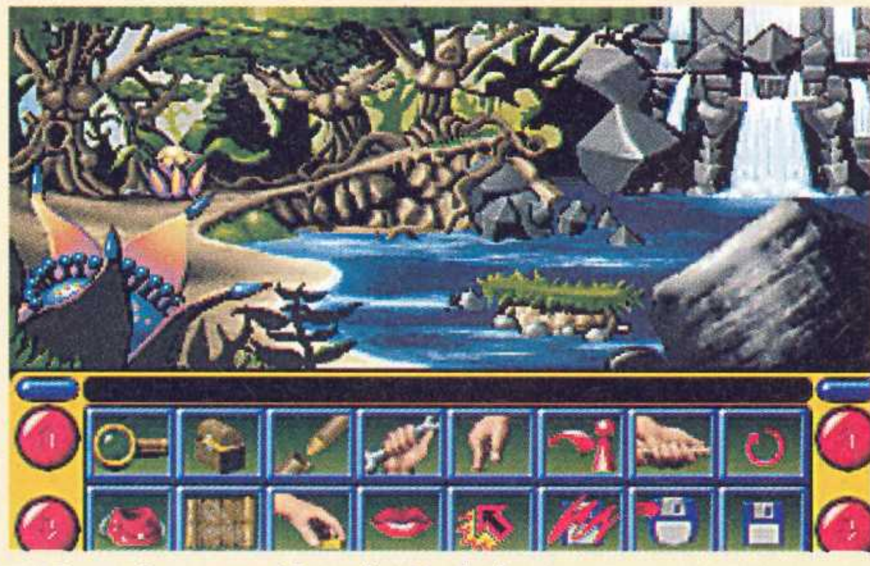

▲ Schiefe Wände sprechen Bände

DIE HÖHLENWELT

– Work in Progress –

PC, geplant für: **Amiga**, Hersteller: **Weltenschmiede/Software 2000**, 23701 Eutin.

Als es Eric gelingt, einen jungen Flugdrachen zu zähmen und schließlich auch die Rebellen aufzuspüren, schlägt das Schicksal erst recht zu. Cal, der auf Erics Rückkehr wartet, wird von den Drakken gefangengenommen. Und nun beginnt das Abenteuer erst richtig, über das wir – so denn alles klappt – in der übernächsten Ausgabe berichten werden.


▲ Fast wie unterm Kasseler Herkules




Wedeln bis die Bindung kracht

VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP

Super NES, Hersteller: **Loriciel**, Frankreich.

Wer nicht auf Brettl-Salat steht, sondern lieber am Bildschirm der weißen Lust frönen möchte, bekommt mit VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP ein absolutes Spitzenspiel in seine Konsole!



Auf der "Super Games Show" in Paris war das rasante Pistenspektakel zum ersten Mal in voller Pracht zu bewundern. Unglaublich vor allen Dingen die Resonanz beim Publikum: Kaum ein anderes Spiel in dieser Ecke der Halle war so kontinuierlich umlagert, sogar das französische Fernsehen ließ sich die Sache nicht entgehen. Und warum das alles?

Begeisterte Skifahrer sind die Franzosen allemal, und wenn ihnen ein Programm mit soviel Realismus und Spannung geboten wird, dann ist natürlich Stimmung angesagt. "Boa, ey, Mannomann, gib Gas", bzw. die französischen Äquivalente dazu, waren daher die am meisten gehörten Kommentare der Testspieler, die vor dem Monitor kräftig mitwippten, -wedelten und in jeder Kurve gefährlich in Schräglage standen.



Schon auf der Super Games Show fand Val d'Isère viele Freunde

Der Skiort Val d'Isère dient als Hintergrund für die vielen möglichen Pisten, auf denen die drei Königsdisziplinen des Skisports – Abfahrtslauf, Riesenslalom und Spezialslalom – Eurer Rutschkünste harren. Ihr könnt trainieren, Einzelrennen absolvieren und natürlich im Wettkampfmodus um Bestzeiten fahren. Allerdings seid Ihr nicht gezwungen, mit zwei Brettern gen Tal zu düsen; wer es moderner mag, darf sich auch auf einem Snowboard vergnügen.

Besonderen Spaß macht dabei eine Art Rallye-Abfahrt, bei der Ihr innerhalb von einer Minute jeweils ein Etappenziel erreichen müßt. Wie, ist egal, und wenn Ihr eine versteckte Abkürzung findet, um so besser.

Besonders die Animation des Skifahrers, die unheimlich flüssig rüberkommt, muß bei diesem Programm gelobt werden. Ob tief in der Hocke oder mit akrobatischen Verrenkungen in der Luft: Da kommt Spaß und Spannung auf. Im Prinzip muß jetzt nur noch der Sound eingebaut werden, dann steht einem olympiagerechten Start im Februar nichts mehr im Weg. ■

ah

CHRISTOPH COLUMBUS

PC, geplant für: **Amiga**, Hersteller: **Software 2000**.

Auf in die neue Welt

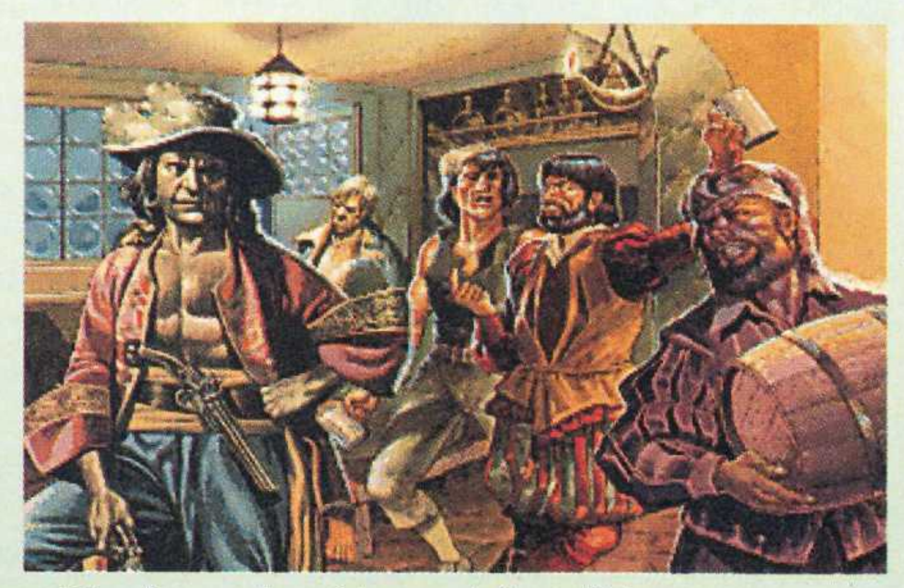


Viel Mut muß der gute Christoph Kolumbus schon gehabt haben, als er im 15. Jahrhundert seine Reise in unbekannte Welten antrat. Nicht ganz so viel Mut benötigt Software 2000 für ein Game gleichen Namens, das sie demnächst "auf große Fahrt" schicken.

Eine neue Handels- und Strategiesimulation schickt sich an, nicht neue Welten, sondern die Bildschirme der Computerspieler für die Systeme Amiga und PC zu erobern: **Christoph Columbus**.

Du kannst in die Rolle des großen Kapitäns und Entdeckers schlüpfen, eine Mannschaft anheuern, Dein Schiff mit allerlei Gegenständen ausrüsten und Dich im Namen der spanischen Krone auf Entdeckungstour begeben. Du kannst aber auch in die Rolle einer anderen historischen Figur (wie beispielsweise Wilhelm von Oranien oder Vasco da Bama – der mit den Schaffellsocken) schlüpfen und entsprechend agieren.

Apropos agieren: Dein Betätigungsfeld umfaßt natürlich nicht nur die Reisen in ferne Länder. Mit vollen Segeln geht's auf Tour, und ist nach schier endlosen Wasserlandschaften endlich mal 'ne echte Landschaft in Sicht, dann kannst Du Expeditionen bilden. Triffst Du auf besiedeltes Gebiet, kannst Du auch Orte erobern, Plantagen anlegen, bei den "Wilden" auf Missionsfang gehen und Kolonien gründen. Dein Ziel solltest Du jedoch immer vor Augen haben: die wirtschaftliche und gesellschaftliche Vormachtstellung zu erreichen und ein Kolonialreich zu gründen. Das Game ist für 1 bis 4 Spieler ausgelegt, wobei fehlende Spieler durch spielstarke, vom Computer gesteuerte Gegner ersetzt werden.



▲ *Die schauen aber nicht gerade freundlich*

Christoph Columbus ist ein sehr komplexes Handelsspiel, das strategische, wirtschaftliche und historische Elemente miteinander verknüpft. Ein eingebauter Kartengenerator versetzt Dich bei jedem Neubeginn in eine andere Welt. Die auszugsweise vorliegende Grafik läßt bereits einen guten Eindruck vom Spiel zu. Hier hat sicherlich ein "Meister der Pinselführung" Hand angelegt. Zu gegebener Zeit werde ich ausführlicher über dieses Game berichten und sicherlich dann schon die halbe Welt mein eigen nennen.

MAMMA MIA PIZZA

PIZZA CONNECTION

PC, Hersteller: **Software 2000.**

"Una Pizza con Salami et Prochiutto et Funghi et Tonno": Diese Bestellung gebe ich so zirka alle zwei Wochen bei meinem Lieblingspizzabäcker auf. Pizza, dieses wundervoll duftende und wohlschmeckende Nahrungsmittel, läßt mein Herz immer höher schlagen und Eures bestimmt auch.

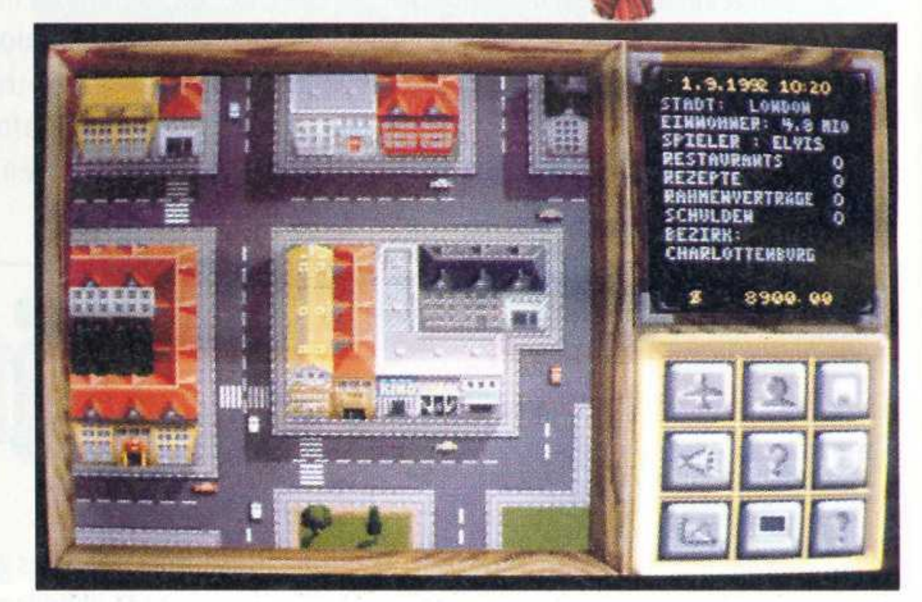
Auf einen etwas skurrilen Trip haben sich einige Programmierer der deutschen Firma Software 2000 begeben, indem sie sich nämlich eines der am häufigsten verzehrten Gerichte angenommen haben: der Pizza. Diese wunderbare Erfindung italienischer Kochkunst hält nun auch Einzug in die deutschen Computersysteme. Ihr werdet sicherlich fragen, wie die Pizza in den Laufwerksschacht hineinkommt? Gute Frage, nächste Frage!

Nein, ganz so kraß ist es sicherlich nicht, und Ihr braucht auch keine Angst davor zu haben, daß nun an die Stelle der guten Disketten Pizzen treten. Bestimmt nicht – es gäbe ja auch wirklich 'ne ganz schöne Sauerei. Stellt Euch nur mal vor: Tomatenmark trieft am Laufwerksschacht runter. Ich sehe schon die Schlagzeile in unserem größten Boulevardblatt: "Blutrünstiger 486er erlegt unschuldige Pizza"!!!

▲ Ich gestehe alles!

Na gut, Spaß beiseite, kommen wir zu den etwas ernsteren Dingen, nämlich einer Beschreibung des Games. Unter dem Motto "Vom Tellerwäscher zum Millionär" könnt Ihr Euch sprichwörtlich gütlich tun. **Pizza Connection** ist eine Wirtschaftssimulation, die voll gespickt ist mit viel Witz, noch mehr Satire und comic-artigen Grafiken. Ein abwechslungsreicher Spielspaß könnte damit schon fast gesichert sein.

Ihr spielt beispielsweise Don Jovi Pizzanichtangebrannti und seid Pizzabäcker. Na, werdet ihr sagen, wenn's weiter nichts ist! Nicht zu früh gefreut, denn das ist nur der Anfang: Ihr müßt dafür sorgen, daß Eure Pizzeria der absolute Renner wird und so viele Filialen wie nur möglich eröffnen. Ist Eure Pizza nix, dann habt Ihr täglich Möbelausstellung nach dem Motto "Jeden Moment kommt keiner". Läuft Euer Laden dagegen gut, dann könnt Ihr Euch einerseits freuen, andererseits kann es aber auch passieren, daß Ihr unliebsamen Besuch bekommt. Die italienische Familie sorgt sich ja so sehr um ihre lieben Kinder und sieht es natürlich noch viel lieber, wenn die Kinderchen fleißig an die Familie zahlen. (Der Pate läßt grüßen.) Ihr müßt also sehr sorgfältig planen. Dazu gehört die Wahl eines geeigneten Standorts. Seid Ihr nämlich irgendwo ganz weit draußen, wo sich Hase und Igel Gute Nacht sagen, ist's wahrscheinlich Essig mit dem Umsatz. Ein weiterer Punkt ist die richtige Finanzierung: Wo das günstigste Geld herbekommen und welchen Politiker am besten schmieren? Was natürlich auf keinen Fall vergessen werden darf: Welche Pizza serviert man den Kunden? Wird nur Nullachtfuffzehn-Pizza angeboten und dazu noch teuer, dann bleiben die Gäste weg und die Kassen leer; Schmalhans ist Küchenmeister! Einer bis acht Spieler können an dem kulinarischen Vergnügen teilhaben. Gewählt werden darf aus rund 100 verschiedenen Charakteren mit mindestens 30 voll animierten Geschäftspartnern pro Stadt, wobei zehn europäische Städte als Standort in Frage kommen. Auch bei den Einrichtungsgegenständen hat man die Qual der Wahl: Aus rund 180 Gegenständen darf das Restaurant zusammengebastelt werden. Für eine Pizzakreation stehen 70 Zutaten zur Auswahl, und mit den Angestellten, Geschäftspartnern und Gästen dürft Ihr Euch selbstverständlich rege unterhalten. Auch die – neudeutsch – PR darf nicht fehlen: Ihr könnt einfache Handzettel für Eure Werbung verwenden oder sogar eigene TV-Spots entwerfen, die die Massen dazu animieren sollen, gerade Euer Restaurant zu besuchen. Ferner könnt Ihr Euer Spiel entweder frei gestalten, es im Levelmodus oder aber auch im Missionsmodus spielen – ganz nach Belieben. Wir dürfen jetzt schon gespannt sein, was uns unsere Pizza Connection bringen wird.



▲ Ob sich dieser Ort wirklich lohnt?



▲ Dreh dich nicht um, die Pizza-Mafia geht um

Das ist der Sieger!

Die ASM feierte ihr "Hundertstes" – das war in Ausgabe 12/93. Und zu diesem Anlaß haben wir nicht nur unsere Speiseröhren mit etlichen Schlückchen Hip-Blop angefeuchtet, sondern auch einen großen Schönheitswettbewerb gestartet. Wir suchten – nein, nicht nach den schönsten Lesern, sondern nach dem schönsten Titelbild, und Ihr wart die Jury. Zwanzig der schönsten ASM-Titelseiten aller Zeiten standen zur Auswahl, und (Patuuuuuu, zosch! – täterätääää) hier seht Ihr nun Euren Sieger sowie das zweit- und drittplazierte Titelbild.

Ein herzhaft-kerniges "Danke!" an alle, die bei der Wahl mitgemacht haben. Aaaaaaaber: Die Sache ist ja mit der Wahl des Siegerbildes noch nicht zu Ende gewesen! Genauer gesagt: Für zwanzig Leute von denen, die auf das Siegerbild gesetzt hatten, ging es anschließend erst so richtig los! Und während Ihr diese Zeilen lest, behandeln die Zwanzig gerade zu Hause ihre Beulen und blauen Flecken, die sie sich beim großen Live-Rollenspiel auf der Burg Bilstein vom 27. 12. 93 bis 1. 1. 94 geholt haben. Ein ausführlicher Bericht über dieses große Spektakel, das von der Drachenschmiede in Zusammenarbeit mit der ASM veranstaltet worden ist, erwartet Euch in der nächsten ASM-Ausgabe.

Und hier jetzt die Namen unserer Fantasy-Helden, die unsere Ehre auf Burg Bilstein gegen finstere Ork-Horden verteidigt haben:

Patrick Böhm 65385 Rüdesheim	**Elke Meyerhoff** 33607 Bielefeld
Patrick Clay 65205 Wiesbaden	**Peter Orlt** 10555 Berlin
Toni Dirr 82441 Ohlstadt	**Hans Christoph Pfeil** 38640 Goslar
Martin Glar 58809 Neuenrade	**Oliver Purwin** 60385 Frankfurt
Jens Grebenstein 46325 Borken	**Michael Rumpa** 45772 Marl
Axel Grümmer 22359 Hamburg	**Volker Schramke** 30938 Wettmar
Jens Hansen 38179 Groß Schwulper	**Thorsten Schröder** 72770 Reutlingen
Hendrik Heinze 23843 Bad Oldesloe	**Kevin Seyer** 60314 Frankfurt
Hannes Hesse 74589 Satteldorf	**Michael Verse** 45768 Marl
Heiko Kalbreyer 31141 Hildesheim	**Sacha Wilberg** 56154 Buchholz



Mit 16,3 Prozent aller abgegebenen Stimmen ein klarer Sieger: der Kampfzwerg von ASM 7/88 (Bild 5)

Ein guter zweiter Platz für den Sumpfritter von ASM 7/93: Für ihn (Bild 19) entschieden sich 13,9 Prozent

Die blonde Kanonenlady vom ASM-Sonderheft 6/89 (Bild 10) schmollte sich mit 12,5 Prozent der Stimmen auf den dritten Platz

Drei Damen vom Chor

Eine neue Möglichkeit, um die Mittagspause möglichst effektiv zu nutzen, ist kürzlich in der Redaktion entdeckt worden. Da ich derzeit einen Bericht über Karaoke-CDs für CD-ROM, CD32 und Normal-CD-Player plane, lasse ich die Dinger natürlich auch hier im Büro laufen. Vera guckte erstaunt über ihren Monitor hinweg auf den meinigen, las den Text des Liedes, dessen Playback gerade aus den beiden Boxen kam, und stimmte schließlich mit ein. Anja, die gerade Mittag machen wollte, hörte dieses Phänomen auf dem Flur und kam ebenfalls ins Büro. "Oh, Du hast ja 'Whatever I do, I do it for you' " rief sie und bat mich, es zu spielen, was ich denn auch tat. Eine Minute später gab es folgendes Ergebnis: Jürgen hielt sich die Ohren zu, auf dem Flur standen die Kollegen und kriegten den Mund vor Staunen nicht mehr zu, und Vera, Anja und meinereiner sangen uns die Lunge aus dem Hals. Als das Lied vorbei war, meinte Jürgen: "Toll, drei Damen vom Chor!" – DREI Damen? – "Klar: Anja, Vera und Tante Kate!" DANKE!! Na, wenigstens gibt es für diese gesangliche Hochleistung jetzt einen vierfachen Replay-Oscar, und das gleich auf eineinhalb Seiten – und die übrigen Konvertierungen, die wie folgt aussehen:

Bis zur Wiederaufführung von "Kiss me, Kate"!

Euer Klaus



(PC)



Ascon vor, noch ein Tor! Knapp einen Monat nachdem die Amiganer mit Ascons toller Managementsimulation beglückt wurden, darf jetzt auch auf dem PC um Fußballehre gekämpft werden. Du willst Nationaltrainer werden? Bitte schön! Mit Anstoß kannst Du ja schon mal üben und schauen, wie Du Dich in dem harten Geschäft bewähren würdest, denn mit Fußballkenntnissen und gekonnten Tritten vors Schienbein allein ist es nicht getan. Derartige Fertigkeiten sind Dir vielleicht in den obligatorischen Trainerseminaren samt abschließenden Prüfungen von Nutzen, ohne die Du die nötigen fünf Trainerscheine niemals erwerben kannst.

ca. 100 DM, Test in: **ASM 1/94** (Amiga), Hersteller: **Ascon**, Muster von: **Hersteller**.

Mindestens genauso wichtig ist aber Dein Geschick im Umgang mit möglichen Sponsoren, bei der Preisgestaltung für Sitz- und Stehplätze, beim Ein- und Verkauf von Spielern, bei der Verhandlung ihrer Gehaltsvorstellungen und der Stadionpflege. Und über all diesen Dingen darfst Du natürlich das Training Deiner Mannschaft, die Auswahl der richtigen Taktik und die beste Aufstellung nicht vernachlässigen. Schließlich mußt Du bei Fans, Spielern und Geschäftspartnern populär sein, um Dein



▲ *Auf Schalke läuft's verkehrt – siehe Bandenwerbung*

Traumziel zu erreichen. Von Spielablauf, Motivation, Spannung und Originalität her steht die PC-Version dem Amiga-Vorgänger in nichts nach. Die Simulation ist spieltechnisch und grafisch prima gemacht, spielt sich flott und macht vor allem im Mehrspieler-Modus ungeheuren Spaß. Animationen sind jetzt reichlich vorhanden; durch die vielen zufälligen Ereignisse kommt zu keinem Zeitpunkt Monotonie auf. Besonders die Fangesänge bringen während einer Begegnung echte Stadionatmosphäre rüber.

War uns Anstoß schon in der letzten Ausgabe einen Hitstern wert (wegen himmlischer Lieferschwierigkeiten konnte der Stern allerdings erst in dieser Ausgabe nachgereicht werden), so gilt das im doppelten Maße für die PC-Version. Selten ist uns eine derartig realistische und dabei so unterhaltsame Simulation in den Computer geschneit wie in diesem Falle. Anstoß setzt neue Maßstäbe und wird sich sicherlich zu einem Klassiker entwickeln. Das Zeug dazu hat es. ■

ah

ASM Urteil: 11 SEHR GUT

KRUSTY'S FUN HOUSE (PC)

ca. 90 DM, Hersteller: Acclaim/Virgin, England, Muster von: Die Cassette.

Nachdem die Simpson-Family auf nahezu allen Konsolen die Herzen der Fans erfreuen durfte, hält sie nun auch in der Welt der "Rechenknechte" Einzug.

Zumindest für den PC hätte man bei Krusty's Fun House auf eine Umsetzung verzichten sollen. Waren die Konsolen-Vorgänger (über die wir im Rahmen eines Sonderberichtes urteilten) noch im grünen Bereich, so stellt sich dies hier jetzt doch anders dar.

Die Geschwindigkeit ist atemberaubend hoch – alles wuselt so schnellumher, daß man meint, sämtliche Figuren hätten zu tief ins Faß geschaut. Obwohl die Grafik auf den ersten Blick gar nicht mal schlecht aussieht! Über den sogenannten Sound reden wir am besten gar nicht. Gääääähn... – das müßte genügen. Und der Spielablauf ist so originell wie ein trockenes Mohnbrötchen: Ratten müssen durch Umpositionieren von Gegenständen eingepfercht und in die Falle gelockt werden, einige Gegner sind durch gutgezielte Knallerchen zu erlegen. Hat natürlich einen Bart bis zum Geht-nicht-mehr (wie passend!). Das Ganze ist natürlich witzig gemeint, hat aber ungefähr den Heiterkeitsgrad eines Erbseneintopfs. Selbst Kleinstkindern kann ich das Teil nicht empfehlen, weil alpha die meisten noch keinen PC haben und beta es im Jump'n'Run- (hier besser: Plumps'n'Kriech-)Genre auch für diesen Rechner viel, viel bessere Spiele gibt. Wenn Bart & Co, dann für Konsole & Co!



Spitzt die Ohren, Kinder! ▼



▲ *Ins Fäustchen gelacht*

Urteil: 4

DER BART IST AB

NICKY 2 (PC)

ca. 90 DM, Test in: **ASM 9/93** (Amiga), Hersteller: **Microids**, Frankreich, Muster von: **Die Cassette**.

Hm. Wenn ich jetzt wieder mit der Leier "Amiga gegen PC" anfange... – na ja. Das war doch auf dem Amiga ein so schönes Game (...war 'n Hit!). Warum ist die PC-Version nicht so gut gelungen?

Nicky 2 hat mit seiner süßen Spielidee meine Anerkennung gefunden, doch auf dem Sektor Jump'n'Run gibt es für den PC einfach bessere Ware. Die Steuerung mit der Tastatur ist ein wenig kantig, aber dennoch kontrollierbar. Der Sound geht so einigermaßen, nervt aber auf die Dauer. Stellt man ihn ab, so bleibt es nur so lange still, bis die Hauptfigur eines der Häuser fröhlich verläßt – und schon dröhnt es von neuem aus den Lautsprechern. Komisch, nicht wahr?

Das softe Bildschirm-Scrolling kommt gut, zeigt immer den gewünschten Bildausschnitt. Die Feuerfunktion ist etwas gewöhnungsbedürftig. Wer den "schiefen Wurf" (in Form einer Parabelfunktion) nicht vorausberechnen kann (wie ich), ballert meistens daneben. Dafür gibt es öfters Bonus-Geschosse: Mit Fußbällen, Holzscheiten oder ähnlichem kann man die übergroßen Spinnen, Wanzen und Wespen etwas besser beseitigen.

Alles in allem springt als Wertung so eben noch ein "Gut" heraus. ■

Boris Theodoroff



Nur Fliegen sind schöner



Jump-A-Teddy



ca. 90 DM, Hersteller: **U.S. Gold/Capcom**, USA, Muster von: **Die Cassette**.



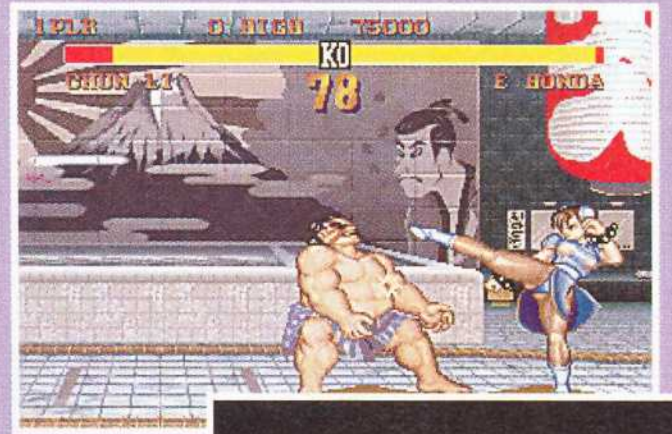
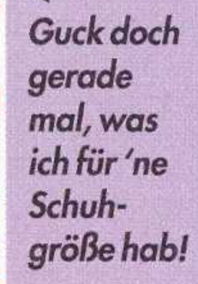
STREET FIGHTER II (PC)

Ich habe ja schon viele Action-Spiele erlebt, aber diese Legionen sogenannter Straßenkämpfer strapazieren höchstens meine Lachmuskeln!

Mal ganz davon abgesehen, daß das Game meinen (original!) SoundBlaster nicht erkannt hat und nicht mal im AdLib-Modus dudelt, sind von den sagenhaften 256 Farben auch nicht viele zu erkennen: niedlich, pixelig, eklig! Eine eckig ungelenke Animation mit unrealistischen Bewegungen rundet das Bild eines Flops richtig ab.

Zur Story muß man sagen, daß es keine gibt. Man wählt seinen Kämpfer und versucht, in Kloppereien das Gegnersortiment auf die Matte zu bringen. Wenn schon so viel Wert auf den Namen "*Street* Fighter" gelegt wird, frage ich mich, warum erstens keine Straße da ist und warum man zweitens gegen fabelwesenähnliche Figuren kämpft, die beispielsweise Feuer speien und ihre Arme zum Schlagen auf fünf Meter ausfahren können. Als besonderes Bonbon gibt es übrigens noch einen Modus, bei dem zwei steuerbare Figuren gegeneinander fighten. Folge: Fingerverknotung hoch drei! ■

Boris Theodoroff

Guck doch gerade mal, was ich für 'ne Schuhgröße hab!



Früher war ich eitel, heute weiß ich, daß ich die Beste bin!





F-15 Strike Eagle II (Mega Drive)

ca. 120 DM, Test in: **ASM 2/93** (PC), Hersteller: **Microprose, USA**, Muster von: **Microprose Deutschland**.

Der Hobbyflieger auf dem Mega Drive kann sich nun auch als "Retter der Demokratie" fühlen – mit einem Kampfflugzeug des Typs F15 geht es gegen all die Ziele, die man so gut aus den Nachrichten kennt.

Der vom PC her bekannte Flugsimulator F-15 glänzte dort vor allem durch die gute technische Realisation und die absolut wertfreie Umsetzung eines heiklen Themas. Beim Mega Drive zeigt er sich allerdings weniger von der Simulations- und mehr von der Action-Seite. Es geht vornehmlich darum, die begonnene Mission gut zu Ende zu bringen. Das heißt, man beginnt in der Luft und kennt die anstehende Mission. Anders als bei den "großen Tastaturkollegen" wird hier der Flugkurs durch einen Autopiloten gehalten, der sich hinzuschaltet, wenn man ein paar Sekunden lang nichts macht. Ein Pfeil am oberen Bildschirmrand zeigt zusätzlich immer an, ob man sich auch in die richtige Richtung bewegt; aber auch da gibt's kaum Probleme – siehe Autopilot.



◀ *Bomben und Granaten statt Brot für die Welt*

Vier Gebiete sind es, die man mit seinen Bomben und Raketen "beglücken" darf. Die Bewaffnung ist vorgegeben, neben der Bordkanone gibt es mehrere Raketenarten für Luft-Luft- und Luft-Boden-Kampf. Wurde die Mission beendet, geht es wieder zurück.

Die Grafik ist für Mega-Drive-Verhältnisse ein wenig dünn ausgefallen, wohl wegen der Geschwindigkeit. Das Teil fliegt sich mit dem Joypad recht flüssig, die Missionen sind nicht einfach, aber auch nicht zu schwierig.

Ich bin kein Fan von Flugsimulatoren, die mit dem Thema Krieg so unbedarft umgehen wie die mit dem großen F davor. Und wenn die Konsolen – die ja meistens von Jugendlichen bedient werden – nun auch noch als "Bomben- und Raketenwerfer" agieren, dann kann ich so manchen Jugendschützer verstehen. Und – ehrlich gesagt – Spiele wie *Sonic* oder das neue *Aladdin* sind vielleicht auch nicht "gewaltfrei", aber wesentlich bunter und lustiger.



OSCAR auf allen Kanälen

Der kleine Wicht, der zuerst auf dem Amiga CD32 für Furore sorgte, macht sich breit – inzwischen auf fast allem, was einen Prozessor besitzt.

Oscar ist der neue Megastar im Filmgeschäft. Ob Western, Science-Fiction, Kriegsfilm, Horror, Komik oder Abenteuer, Oscar ist der Held. Ausgestattet mit einem Sportwagen flitzt er zu den Aufnahmen. Je nach Film findet er sich in den unterschiedlichsten Kulissen wieder, ausgestattet mit immer wieder neuen Kostümen. Wichtig für ihn ist nur eins: Wie sammelt man die kleinen Mini-Oscars?

Das geht für ihn schneller als für so manchen echten Hauptdarsteller, denn die Trophäen sind in der jeweiligen Kulisse versteckt – er muß sie nur suchen. Leider laufen aber auch jede Menge skurrile Gestalten dort herum, die Oscar bei Berührung sofort einen Kopf kürzer machen – bei insgesamt drei Leben keine einfache Angelegenheit, ungeschoren zu bleiben. Nebenbei stolpert Oscar über so manche Filmdose, die im Weg liegt. Das hat aber auch sein Gutes; die Dinger platzen nämlich und geben verschiedene Extras frei:

– Herzen, die den drei kurzen Leben ein weiteres hinzufügen,
– Stiefel, die die Geschwindigkeit enorm steigern,
– einen Schild, der für eine kurze Zeit gegen die ulkigen Typen schützt,
– Flügel, mit denen er hoch fliegen kann und damit Bereiche in den Kulissen erreicht, die ansonsten unerreichbar wären,
– Federschuhe, mit denen Oscar unheimlich springen kann,
– Wecker, die für kurze Zeit die komischen Figuren einfrieren,
– Bonus-Buchstaben.

Leider gibt's durch die Filmrolle aber auch mal böse Überraschungen, wie zum Beispiel einen Unsichtbarkeitstrank, der Oscar für einige Zeit verschwinden oder eine Kugel mit Kette, die den armen Kerl durch die Gegend schleichen läßt.

So schlägt sich Oscar durch den Film, genauer gesagt durch die Kulisse, die aus Plattformen, Tunnels, Lifts und Ebenen besteht, und sammelt die Mini-Oscars und die Teile aus den Filmdosen ein. Kommt ein Gegner, dann springt er ihm auf den Kopf, und die Figur fällt nach unten weg. Öfters trifft Oscar auf einen roten Elefanten, der nach Berührung daran erinnert, wo man vor dem Verlust eines Lebens zuletzt gewesen ist.

Hat man den Level geschafft, geht man zum Cutter, der den Film schneidet. Hat man genug Bonus- (oder Bogus-) Buchstaben, dann darf man zusätzliche Levels lösen.

OSCAR (A1200/4000)

ca. 90 DM, Test in: ASM 1/94 (CD32), Hersteller: **Microvalue/Flair**, England, Muster von: **Die Cassette.**

Die Version für den Amiga 1200 oder A4000 entspricht der Amiga-CD32-Version. Volle Ausnutzung der 256 Farben, sauberes und weiches Scrolling sowie Einsatz des Joysticks machen Oscar in dieser Version zu einem reinen Spielvergnügen. Wahlweise kann auch per Tastatur gespielt werden, was aber nicht unbedingt sein muß. Beim Sound fehlen ein paar Effekte, die bei den anderen Versionen dabei sind, so zum Beispiel die oftmals "peinlichen" Geräusche, die der kleine Kerl so von sich gibt.



▲ *Der beste Oscar!*

Oscar kann nicht auf der Festplatte installiert werden, weist aber kurze Ladezeiten von Diskette auf. Wer als AGA-Amiga-Besitzer gerne mal ein Plattformspielchen spielt, sollte nach Oscar Ausschau halten.



OSCAR (A500/600)

ca. 80 DM, Hersteller: **Microvalue/Flair**, England, Muster von: **Die Cassette.**

Bei der "Amiga-Light-Version" muß man sich mit 32 Farben begnügen, was der Grafik aber fast nicht anzumerken ist. Auch die Soundeffekte wurden arg zurückgeschraubt, wohl um "Roh-500er-Besitzern" nicht allzuviel RAM-Forderungen zuzumuten. Was allerdings – zumindest bei unserem Testmuster – voll in die Hose ging, ist die Joystick-Abfrage. Oscar springt immer erst dann, wenn man ihn höflich darum gebeten hat – und dann ist es zu spät. Anders gesagt: Die Abfrage stockt irgendwie, was den Spielfluß entscheidend hemmt. Ansonsten trifft das gleiche zu wie bei den AGAs: Nicht auf HD zu installieren, aber vom Spiel her soweit o.k.



OSCAR (PC)

ca. 90 DM, Hersteller: **Microvalue/Flair**, England, Muster von: **Die Cassette.**

Die erste PC-Version zeigt sich ebenfalls farbenfroh und tongewaltig. Die Grafik erscheint ein wenig grobgerastert, der Hintergrund ruckelt ein wenig, die Sprites sind nicht so fein gezeichnet wie auf dem A1200/ CD32 –



◄ *Oscars DOSen-Jagd*

und trotzdem: Hochachtung! Flair hat es geschafft, ein Jump'n'Run wirklich gut auf den PC zu portieren, eine Arbeit, die nicht immer gewürdigt wird – immerhin ist die PC-Umgebung für Spieleentwickler nicht unbedingt die dankbarste Grundlage. Der Oscar hier verfügt über die meisten Soundeffekte, hier kommt es schon mal zu den merkwürdigsten Geräuschen, wenn man sich eine Zeitlang nicht um den kleinen Freund gekümmert hat. Hier tauchen auch kleine Spezialitäten auf – wie zum Beispiel der versteckte Game Boy, der den Bildschirm beim Aufsammeln für ein paar Sekunden in den hochauflösenden Zweifarben-Modus (hellgraue Punkte auf dunkelgrauem Hintergrund) schaltet (beim A1200 war es ein Game Gear mit 16 Farben...).

PCler dürften mit "ihrem" Oscar viel Freude haben. Zum Steuern lohnt sich allerdings ein Joystick, denn das Spielen mit der Tastatur ist wesentlich schwerer.



OSCAR

(PC-CD-ROM)

ca. 80 DM, Hersteller: **Microvalue/Flair**, England, Muster von: **Die Cassette**.

Der letzte Oscar dreht wieder auf einer silbernen Scheibe seine Runden. Es gehört schon ein gewisses Maß an Mut dazu, ein solches Spiel auf CD zu bringen, betrachtet man mal die Speicherkapazität dieses Mediums im Gegensatz zum Umfang des Spiels. Es ist nämlich die hundertprozentige PC-Version, die sich da auf der CD befindet. Netterweise hat Flair aber noch recht gängige Musik auf ein paar Audio-Spuren gepackt, die zusammen mit der SoundBlaster-Mucke auf die Lautsprecher gegeben wird. Auch eine nette kleine Rendering-Animation bekommt der Oscar-Spieler zu Anfang gezeigt.

Die Tastaturbelegung für die Steuerung ist nicht optimal: Neben den vier Richtungstasten muß die Return-Taste als "Feuerknopf" herhalten: Fingerknoten, ahoi! Also empfiehlt sich hier ebenfalls ein Joystick.



▲ *Wer's edler mag: Oscar für CD-ROM*





Kleinanzeigen

BIETE SOFTWARE

AMIGA

Löse gigantische Softwaresammlung auf. Amiga, A 1200, SNES. Sehr aktuell!!! Tel: 05221/270097.

Amiga-Originale: Der Patrizier, Indy 4, Apidya, Battle Isle, Gods, Wing Commander, Gunship 2000, The Humans, Sim Ant, Chaos Engine, etc. Tel.: 05382/4858 (auch Ankauf).

Verk.: Indy 3, Kult, ZakMcKracken 30 DM; Monkey Isl. 1 + 2, Indy 4, Loom, Polulous, Falcon + Miss. Disk 1 50 DM; Atari Lynx + 8 Spiele 200 DM. Tel: 0871/73727 oder 73910.

Verkaufe Amiga-Originale wie Indy 4, Lure of Temptress, Ishar 1, Kyrandia, Abandoned Places 2, Amberstar und Chaos Engine. Tel:-Nr. 05862/7453.

Verkaufe ü. 900 Fred Fish PD Disks f. 1100 DM, nur komplett! Post an Stefan Klausmann, Panoramastr. 46, 69250 Schönau * Auch C-64 PD *

Amiga-Originale: Eishockey Manager, Special Forces, Hannibal je 40 DM, The Greatest, Lotus 1-3, Battle Isle Data 2 je 35 DM. Michael Neff, Berlinerstr. 36, 45145 Essen.

Löse gigantische Softwaresammlung auf. Amiga, A 1200, SNES. Sehr aktuell!! Tel: 05221/270097.

Wing Comm., Legends of Valour, Amberstar je 30 DM Ultima 6 20 DM, AMOS (Creator 45 DM; Comp., 3D je 30 DM - zus. 90 DM) Visionary 50 DM, Reflections 2 120 DM, Refl. Animator 20 DM. Tel.: 05308/2666 (Burkhard)

Vroom + Data (30), Graham T.Soc.Man. (25), Blastar (40), Eish.Man. (55), Sensible Soc. (30), Burntime (50), Curse of En. (30), Chuck Rock 2 (30). Alles VB o. Tausch, zusammen (220). Tel: 06643/1279 (Christian) + 4 MB RAM (A500) 180 DM.

PC

Monopoly de Luxe (deutsch) für PC, erf.: VGA, Maus. Preis: 39,95 DM (nur Vorkasse o. Nachnahme) G.Grosser Zeissigstr. 6, 09337 Hohenstein-Er.

PC-Originale: Maniac Mansion 2, Strike Commander, Eishockey Man., Sim Life, X-Wing, Indiana Jones 4, History Line, The Summoning, etc. Tel.: 05382/4858 (auch Ankauf)

Verk. org. PC-Spiele: Pirates Gold, Railroad DX, NHL, Fields of Glory, Pacific Island, A-Train, Gretzky, Hockey II, Startreck, X-Wing, Wing Commander, Strike Com. Speech Disk, Flight Sim. 4, Tel.: 05141/26524.

15 DM für jedes PC-Original. Ich verkaufe meine Softwaresammlung wie Strike Commander, Indiana Jones 4, Monkey Island 2, Ultima Underworld II und vieles mehr (ca. 50 Spiele). Garantierte Antwort und Gratisliste bei Roland Sochor, Steinrissergasse 2, A-8773 Kammern.

Verk. für PC: Ultima 7, Indy 4, Comanche, Monkey Island 2 und History Line. Alle Originale DV. VP nur 39 DM je Programm. Tel.: 08861/5828 ab 16 Uhr.

Verkaufe supergünstig PC-Orig.: Eishockey Manager; Humans, Comanche; War in the Gulf; Wall Street Man.; Pirates Gold; H. 1914-1918; Larry V; Premier Manager; Soccer Manager; 1869; Fußball Bundesliga 1963 - 93; alle 40-70 DM. 05254/67051, Ingo.

Billiger geht es nicht! PC-Orig.: Hero Quest; Grand Monster Slam; Advantage Tennis + Super Ski II + Grand Prix 500 II + Killerball; Lethal Weapon; On the Road; R.B.I. II Baseball; Rampart; Special Forces; The Battle of Britain; Football. Alle 25 - 50 DM. 05254/67051, Ingo. Tausche a.

PC-Orig.: WC-Delux 45, U7 50, Day o.t.Tentacle 50, El Fish 40, Str. Comm. 55, Patrizier 45, UW 2 50, HL 14-18 45, Robert Pauls, Nahkamp 2, 48683 Ahaus. Tel: 02561/7915. Porto 5 DM. 2 - 18 h anrufen.

PC - 200 L -50 DM - Telefon: 09101/6630 (Sebastian)

Verkaufe PC-Originale: Return of the Phantom (e), Leather Goddesses 2 (d), Space Quest 5 (e), Day of the Tentacle (CD, e) je 40,- DM + Porto. Peter Schoen, Tel.: 06133/2202.

PC-Orig-: Day of the Tentacle, Syndicate, Burntime, Civilization, BMP, Skat 92, Humans, Patrizier, Plan 9, Harrier. Tel.: 04941/10510 (Haro). (PS: alles kompl. deutsch)

Verkaufe Strike Commander und Syndicate á 60,-. 08038/358, abends, nach Reinhard fragen. VHB!

Verkaufe für PC Original eng. Version von Land of Lore für 35 DM, Quattro Pro für 80,- DM. Tel: 04841/4937 (ab 17 Uhr) Claus.

Verkaufe PC-Originale: 1869, Lemming 2, Prince of Persia 2, Powermonger und viele andere. Nach Michael fragen, Tel: 02738/1596

Biete Originalgames (auch CD) z.B.: Patrizier, The 7. Quest, Xenobots, X-Wing Mission 1, Veil of Darkness, Ultima 2, Star Control, Syndicate, Task Force. Alle zu 30-60 DM. Bernhard Milzetti, Feldbergstr. 38, 63225 Langen.

Verk. Privateer, Veil of Darkness, Ween, Matrix Cubed (SSI), Pools of Darkness (SSI), Wizardry 7, Might & Magic 2. Preis VB. Tel: 06095/3629.

Monopoly de Luxe (deutsch) für PC, erf.: VGA, Maus. Preis: 39,95 DM (nur Vorkasse o. Nachnahme) G.Grosser Zeissigstr. 6, 09337 Hohenstein-Er.

Verkaufe Michael Jordan in Flight, Original, für 55 DM. Tel: 06451/3578.

PC-Originale (neuwertig und virenfrei): Wizardry 6 - Bane 20 DM, The Heroes of the 357th 30 DM, Die Kathedrale 40 DM, Double Density 2.0 25 DM. Tel: 040/482449 (Jan)

99 Schilling für jedes PC-Original. Ich verkaufe meine Softwaresammlung wie Strike Commander, Indiana Jones 4, Monkey Island 2, Ultima Underworld II und vieles mehr (ca 50 Spiele). Garantierte Antwort und Gratisliste bei Roland Sochor, Steinrissergasse 2, A-8773 Kammern.

Orig. PC-Spiele je 15,-. The Humans, Dr. Brain, Jurassic Parc. 04661/1303 / W.A. Griese

Verk. Patrizier CD-ROM 60.- DM, RR-Tycoon 30.- DM, W-Street Manag. 45.- DM, Bundesliga Manag. Pro 2.0 40.- DM, Lotus 1/2/3 150.- DM, Ways f. Windows 100.- DM. Alles Originale, Tel: 0721/562716

Verkaufe für PC Spiele. Freddy Pharkas, deutsch, 45 DM; PQ 1, VGA-Version 30 DM; Darkseed 40 DM. Alle zusammen für 100 DM. Stefan Karlegger, Bergstr. 28, 55218 Ingelheim.

KONSOLE

Verk. Mortal Kombat 100 DM, Starwings 70 DM, Zelda 3, Sp. Berater 55 DM, Super Probo. 60 DM, Super NES Joyp. 15 DM., kompl. 250 DM!!! Tel: 05777/542 nach 14 Uhr (Maik)

Verk. MD + 5 Spiele, NCF 22, Thunder Force IV, Quack Shot, Sonic, Su. Monaco + Pro 2 Joypad. Tel: 05777/542 (Maik), nach 14.00 Uhr. 300 DM.

ANDERE

Lernprogramme Rechen-, Geometrie-, Vokabel-, Grammatiktrainer (deutsch, engl., franz., span., ital., lat.) **ab 6 DM** Gratisinfo von: **I.Thurm, Postfach 1671, 73606 Schorndorf, Tel. 07181/21709** **G**

CD-ROMs – Spiele - Grafik - Sound - Erotik - Landkarten; Preisliste gegen DM 1,00 in Briefmarken bei: AnySoft, Andreas Scholz, Birkenweg 10, 65835 Liederbach **G**

SUCHE SOFTWARE

AMIGA

Kaufe und tausche Spiele für Amiga CD 32. Helmut Wechselberger, Aussergasse 11, A-6474 Jerzens/Österreich. Tel: 0043/5414/660.

ST

Suche f. Atari ST/E: Virtual Reality Vol. 2, Thunderstrike sowie War Heli. Außerdem Data Becker Bücher: ST intern, Das Floppybuch und STE intern. Tel: 06050/1587 bis 20 Uhr.

PC

Suche preiswerte Originale von: Wing Commander 2, Comanche und andere Flugspiele. Tel: 0212/329885.

KONSOLE

Kaufe Eure durchgezockten Module für Sega u. Nintendo Kons. u. Handh. Bei Aufgabe auch mit Konsole und Zubehör. Biete Megadrive oder Turboduo geg. Supernes. Tel: 0641/84874.

BIETE HARDWARE

AMIGA

Verkaufe Amiga 500, 1 MB RAM, Uhr, Mon 1084 S, Action Replay 3, Maus, 2 Laufwerke, Joystick, Appetizer, Populous 2, F 1 Grand Prix, A 320, Hotelmanager, Eishockey-Manager. VB: 1000 DM, Tel: 05177/580.

A 1200 zu verkaufen: 4 MB, 2. Laufwerk, Farbmonitor sowie diverses Zubehör. VB 1300 DM, Tel: 06129/9684.

Amiga 2000 B, 2 LW 3,5, 1 MB Chip, 4 MB, fast RAM Nexus Controller, 105 MB Festplatte, Quantum Maus, Tastatur, diverse Bücher. VB 1200 DM, Tel: 0211299533.

A 500, 2,5 MB, Turbok. 68020 (14 MHz), Mon. 1084, 3 LW, Action-Replay MK 3, Festplattencontroller, 400 Disks, Modem 2400, 3 Joyst., 2 Boxen und viel Zubehör für VB 1000 DM, Tel: 0212/273370.

Verk. A 500 plus; 2 MB; TV-Modulator; 50 Disks; 4 Originalspiele; Indy 3 + 4, Monkey 2, Lionheart für nur 300 DM. John Falkner, Harzstr. 6, 38889 Blankenburg.

Günstig! Amiga 500, 2 MB (Bis 4 MB), 105 MB Festplatte, Monitor 1084 S (Farbe), viel Software, Joystick. Alles gut erhalten! VB: 1190 DM, Tel: 02339/6903 (Steven Wendt)

ST

Verkaufe preisg. Atari 1040 STFM incl. 1 MB RAM, Vortex-Attonce 386SX; 3,5" DD-Laufwerk, 100 MB Harddisk, Monitor hochauflösend, Maus, div. Softw., alle Kabel. Tel: ab 19.00: 5641028 in Leipzig.

PC

Verk. Mainboard 386 DX 40, 128 KBC, 4 MB RAM + VGA-Karte + Multi-10, FB 500 DM, ISA Cache-contr. + 256 KB f. 200 DM. 07931/45231.

Verk. 386 DX-40 PC mit: 8 MB RAM, 132 HD, SVGA-Karte, Citizen (1280 x 1024 ni) Monitor, 3,5 u. 5,25 Laufwerken, Joystick, Maus, Gravis Ultrasound und Zab, u.a., 10 Spiele etc. 2750 VB. (1 Jahr alt). Tel: 040/4904136, Anrufb.

Amstrad-PC, 86er + Coprozessor, CGA, 30 MB HD, 2 x 5,25 LW + Monitor + Keybord + Spiele. Voll funktionstüchtig. Tino Stölzer, Tel: 035955/44872 (Preisvorschlag: 400 DM)

Verk. 386 DX 25 MHz, 89 MB Festplatte, 4 MB RAM, 3,5 + 5,25 2-LW, SVGA-Karte + SVGA-Mon., SB 2.0 + Boxen, Maus, Joystick, Software. VB: 2300,- DM. Tel: 0511/411403

4 MB RAM 9-Chip / 10 ns DM 350,-. 04661/1303 / W.A. Griese

Moth. Board 286/287 Co.Proz., Ami, m. 4 MB RAM bestückt, 200 DM; Quantum HD (AT-Bus) 52 MB 130 DM; Desk-Gehäuse o. Netzt. 30 DM; Loedel K., Tel: 08208/670, 86495 Eurasburg.

386 DX/40 MHz, 4 MB RAM + SVGA-Karte+ 14" Monitor + 102 MB HD + 3 1/2" LW + Keyboard + DR-DOS für VB 2000,- DM. Tel: 0208/683287

Verk. TBird 486er, 25 MHz eingeb., CD-ROM + Soundbl. 4.0, MS-DOS 5 + 6.0 + 6 Spiele. NP 3300 DM, verkaufe für 1800 DM. Angeb. an Gerhard Putz, Sudetenstr. 12, 87448 Waltenhofen 3.

Verkaufe PC 386/12 MHz mit 40 MB Festplatte, Monitor, Maus, Keyboard und 2 Laufwerken für 1500 DM. Florian Lafus, 31141 Hildesheim, Goffauxstr. 24

KONSOLE

Super-NES, 4 Spiele, 3 Joypads, AV-Kabel für DM 500,-. Tel: 09921/7284 ab 19 Uhr.

Verk. Superwildcard + 2 Module (Mario Allstar, F-Zero) für 500 DM. Suche für MD: Wonderboy 5, Turrican, Toki, Quackshot (dt.). Zahle 35 DM pro Game. Tel: 05439/1491 (Nur Landkreis Osnabrück)

ANDERE

Soundblaster 16 ASP 370,- DM, Waveblaster 270,- DM oder zus. nur 590,- DM. SB-Midi-Adapter incl. Sequenzer 45.- DM. 07044/8271 ab 17 Uhr.

TAUSCH

Amiga + PC Suche Tauschpartner. Habe das Neueste und suche es. (Auch Anfänger) Dial fast: 04244/2204 (Joachim ab 18 Uhr)

Biete für Amiga: Zool für 35 DM und Beholder II für 40 DM. Tausche auch gegen Trabs n'Treasures und The Lost Vikings. Tel: 07141/602695. Ruf doch mal an!

Tausche Midwinter 2, Syndicate, Nova 9, Inca 1, Their finest Hour, History Line gegen Burnetime, Space Hulk, TFX, Dogfight ..., ab 18 Uhr, 09371/69856.

Tausche SNES Spiele: Axelay US, Super Probotector, Zelda 3. Suche vor allem Actionspiele, auch US oder JP Spiele. Tel: 08861/5828 ab 16 Uhr. Verkauf möglich.

Amiga + PC Suche Tauschpartner. Habe das Neueste und suche es. (Auch Anfänger) Dial fast: 04244/2204 (Joachim ab 18 Uhr)

VERSCHIEDENES

Suche Überraschungseier-Figuren. Z.B. Happy Hippo, Dschungelbuch, Dinos. Suche auch jede Art von Zettel, Puzzle und Metallfiguren. Zahle mind. 0,50 je Figur. ÜEZ, Rethelstr. 148, 40237 Düsseldorf **Danke**

*** ASM ASM ASM ASM ASM ASM *** Verk. ASM-Ausgaben: '87: 4/10 - 12, '88: 1-5/10-12, '89: 1-12, '90: 1-12, '91: 1-10/12. Tel: 06131/881564.

Super-Nebenverdienst mit bis zu 100 DM täglich! Legal, auch für Jugendliche, von Zuhause aus! Info von: Alex Melzer, Fr.-Schubert-Weg 8, 73230 Kirchheim (frank. Rückum.)

Hoher Heim-Nebenverdienst!!! Adressenschreiben für Versandagenturen. 70-200 DM/Tag. Unterl. gg. 2,- DM Rückp. (in Briefm): Serter-Versand, Mittelstr. 31, 40789 Monheim.

ASM Hefte, Stck. 5,- + Porto: Sonderh. 6/89, 2/88, 3/88, ASM: 2/87, 4/86, 1/87, 2/88, 3/88, 11/88, 12/88, 4/90, 7/90, 10/90, 11/90, 12/90. Gute Sammler-Qualität. Ab 19 Uhr 02822/52415.

KONTAKTE

Suche Teilnehmer für ein Links-386-Pro-Turnier im Raum E, BO, DO. Zuschriften an: Stephan Kanoniczak, Kerstover-Ring 55, 45141 Essen.

Wir suchen TOP-Grafiker, Programmierer (PC, Amiga, Mac), Musiker, Storyschreiber, für prof. Spiele. 0541/17981, Stefan, abends.

NEW Generation Software sucht TOP Grafiker (640x400, 480 in 256 Farben) auf Amiga + PC, Programmierer (Amiga/PC), Musiker. 0541/17981. Stefan, abends od. Wochenende.

Börse für PC-Software! Nur Originale! Info gegen frank. Rückumschlag oder Telefon (ab 18 Uhr) T.Winter, Salzastr. 30, 26388 Wilhelmshaven, 04421/51165.

Suche Überraschungseier-Figuren. Z.B. Happy Hippo, Dschungelbuch, Dinos. Suche auch jede Art von Zettel, Puzzle und Metallfiguren. Zahle mind. 0,50 je Figur. ÜEZ, Rethelstr. 148, 40237 Düsseldorf **Danke**

CLUBS

Hi Freak! Der Club THE PC-FREAKS sucht noch Mitglieder! Mag mit Tests, Tricks etc. Infos bei den Clubs u. bei Uwe Armbruster, Rohrackerstr. 118, 70329 Stuttgart.

Neugegründeter Autogrammsammler-Club sucht weitere Mitglieder. Infos gegen Rückporto bei Thomas Münch, Wiesenstr. 66, 52222 Stolberg, Tel./Fax: 02402/28042.

STELLENMARKT/ FREIE MITARBEIT

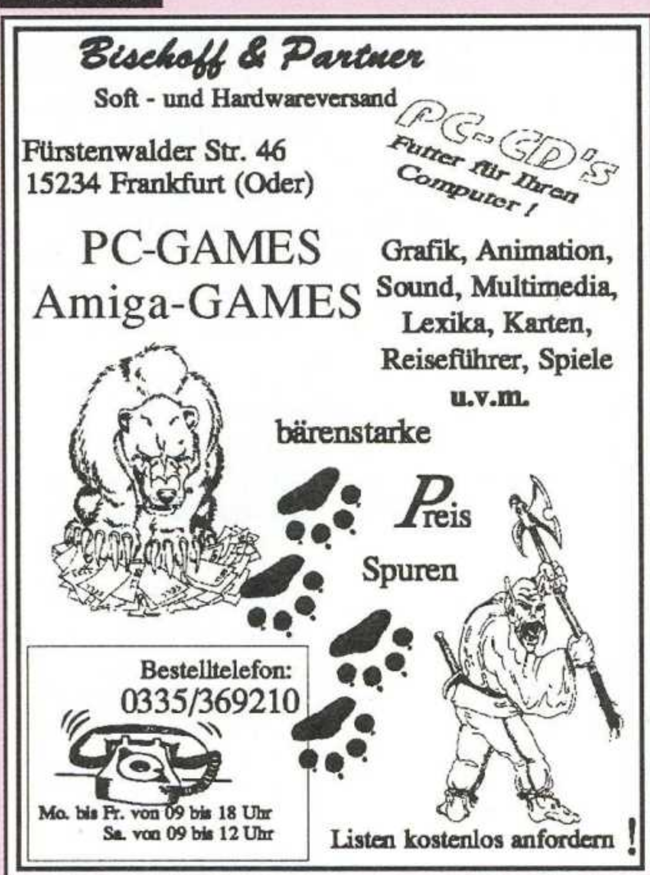
Wir suchen Grafiker, Programmierer, Musiker, Storywriter auf Amiga/PC für die Erstellung von prof. Spielen. Chiffre-Nr. 512

Inserentenverzeichnis

Die Gesamtauflage enhält Beilagen der EMP-Handelsgesellschaft. Ein Teil der Auflage enthält Beilagen der Firma Bühler Elektronik.

Marktplatz

10000





NEU

für WINDOWS 3.1

CrazyCrack Vers 1.0 DM 49.-
Winstick Vers. 1.0 DM 19.-
CTInstall Vers. 1.0 DM 99.-
Sharewarediskette mit allen 3 Programmen für DM 10.-
Schein/Scheck erhältlich

Werbeagentur Christiansen
PF 1315, 24903 Flensburg
Tel & Fax 0461/28075

Katalogdiskette für MS-DOS / ATARI Kostenlos.
System angeben.

Versandkosten Inland: VK DM 8.- / N.N. DM 10.-
Ausland nur VK DM 15.-

Wir erstellen auch Ihre Anzeigen



C-64/128

DATA HOUSE, Inh. Kai-Uwe Dittrich
Husumer Straße 13, D - 34246 Vellmar
Tel.: 0561/825110 + 824846 Fax: 827055



Adventure Collection	55,-	No.2 Collection	55,-
Air Sea Supremacy	59,-	Oil Imperium	19,-
Battle Chess	24,-	Pirates	39,-
Bundesliga Manager	45,-	Rick Dangerous 2	19,-
Conquestador	59,-	Sim City	49,-
Die Prüfung	29,-	Sleepwalker	55,-
Dream Team	59,-	Steigenb. Hotelman.	45,-
Elvira 2 (Adventure)	49,-	Streetfighter 2	45,-
F-16 Combat Pilot	29,-	Trolls	39,-
Ind. Jones 4 (Action)	45,-	Turrican 2	19,-
Locomotion	45,-	UGH	39,-
Mc Donaldland	39,-	Winter Games	19,-

Versandkosten: bei Vorkasse (bar / Scheck) 4,- DM
per Nachnahme 10,- DM Ausland (nur Vorkasse) 12,- DM

PD - Originale - Zubehör

● C-64/128 - KATALOG 1993 ●
kostenlos und unverbindlich anfordern!



Fordern Sie auch Infos für AMIGA, ATARI ST, PC, CDTV, SEGA, LYNX oder NINTENDO an!

Dragonlance 94

13 Großformatbilder in Farbe (Posterqualität)

24,-DM (+ Versandkosten)

Wir führen auch Computer-Brett- & Rollenspiele
(SF/Fantasy, Zinnminiaturen, Zubehör)

© 1993 TSR Inc.

PLAYSOFT Teichweg 6, 35043 Marburg
Tel.: 06421-481972, 481316, Fax: 47526
Inh. Robert Elmshäuser. Neuer Versandkatalog gegen 5,- DM in Briefmarken

TSR-Firmenzeichen sind eingetragene Warenzeichen der Firma TSR Inc.



Jetzt doppelt soviel Spaß mit:



Alles was Sie unbedingt brauchen für maximale Spielfreude!

Über 70 "Schlüssel" zu PRIVATEER:
- Ausklappbare Sternenkarte mit allen Systemen und NAV. Punkten!
- Auf Disk: Probiermodul - Trainingskurs!
- Testen Sie alle Schiffe! Systemmodul:
- Per Knopfdruck in jedes System (Klasse).
- Auf Tape: 50 Tips in Storyform!
- Geheimumschläge mit Notfallinformation!
- PLUS: Starthilfen, PLUS: Strategien,
- QUICKSTART - Tricks - Translator u.v.m.



Heute noch bestellen:
Goodsoft
Postfach 230 125
44638 Herne
(02325) 53184
24 Std. Service!

Händler erwünscht!

SOFT-CORNER

Bocholder Straße 290 • 45356 Essen
Telefon 02 01/66 87 23 • Telefax 02 01/66 50 53

Preisliste für Amiga 1200/4000, Amiga CD 32 und PC CD-ROM anfordern!

		Amiga	PC
Anstoss	DV	75,–	79,–
Aufschwung Ost	DV	69,–	75,–
Body Blows Galactic	DA	55,–	—
Burntime	DV	83,–	99,–
Die Siedler	DV	89,–	89,–
Elite II - Frontier	DV	65,–	79,–
Flugsimulator 5.0 deutsche Version	DV		**129,–**
Oscar	DA	59,–	65,–
Privateer + Speech Pack	DA		139,–
Subwars 2050	DA		109,–
Turrican 3	DA	**49,–**	—
Uridium 2	DA	59,–	—
Amiga 500 512 kb Speichererweiterung mit Uhr		49,–	—
Amiga Laufwerk extern		129,–	—

Amiga Festplatten, Turbo Karten und Ersatzteile: Preise auf Anfrage

3,5" Disketten MF2DD, 30 Stck.	24,90
3,5" Disketten MF2HD, 30 Stck.	29,-
Konix Speedking Standard	19,90
Maus für Amiga, Microschalter	25,-
Maus für PC, 3 Tasten, Microschalter, Treiber	19,-
Maus-Joystick-Umschalter elektronisch	35,-

DV=Deutscher Version, DA=Deutsche Anleitung
Nachnahme + 8,-, ab 200,- frei, Preisänderungen vorbehalten.

50000

WSC-Computersysteme



1869	89.--	NFL Football	98.--
Comanche	108.--	Sim Ant	99.--
J.Nicklaus Ed.	87.--	Sim Farm	99.--
Jack N. Golf	29.--	Steigen.Hotelm.	76.--
Jurassik Park	89.--	Street Fighter II	85.--
Larry 5	89.--	Transartica	69.--

Fordern Sie unseren Gesamtkatalog gg. 2.-- an weitere 700 Spiele auf Lager !!!

Wolfgang Sauer — Einer der schnellsten im Ruhrgebiet!!!
Wernerstr. 2 — Tel. 0208/855430
46049 Oberhausen — Fax 0208/855430

nur **1,10** DM

nur **1,50** DM

PUBLIC DOMAIN CENTER Inh.U.Balicki
Pf.3142, 58218 Schwerte

Gratisinfo für
- ▢ AMIGA
- ▢ ATARI
- ▢ MS-DOS

70000



70000

FEBRUAR 2

mIcro Robert

the entertainment company

▶ Atari ST/STE

15.– DM — Restposten: Jeder Titel für ST/STE nur 15,– DM. Nur solange Vorrat reicht!

▶ IBM PC

Betrayal At Krondor	100,–	Prehistorik 2	80,–
Maniac Mansion II	95,–	Syndicate NEU	100,–
Might and Magic 5	115,–	The Lost Vikings	80,–

▶ Apple Mac

Eight Ball Deluxe	95,–	Might and Magic 3	100,–
Lemmings	100,–	Monkey Island 2	105,–

▶ Hardware

Logimouse Pilot	69,–	Sega Mega CD II	599,–
Sega Mega Drive II	199,–	SONY 2HD, 10 St.	19,–
RGB Kabel	19,–	SONY 2HD, 100 St.	179,–

▶ Atari Lynx

49.– DM NEU

Lynx II	199,–
Lemmings	89,–
Jimmy Connors' Bad Boy Tennis Challenge	89,–

Lynx Module ab 49,– DM.

▶ Atari Falcon

PREISSENKUNG

Falcon030 4/84	1.998,–	FPU 68881 16 MHz	90,–
ScreenEye – Der Echtzeit-digitizer mit Live Video Einblendung für den Atari Falcon030	498,–	15" MultiScan	899,–
		Joystickadapter	19,–
		Screenblaster	149,–
		Stone Age	79,–
		Ishar & Ishar2	je 89,–
Adapterstecker RGB	29,–	Transarctica	89,–

Hotline: +49(0)726364552 Werktags 18.[00] bis 20.[00] Uhr zum Nachttarif.

mIcro Robert Computersysteme
Kernerstraße 5, 74924 Neckarbischofsheim
Telefon: 07263/64552 Telefax: 07263/60226

80000

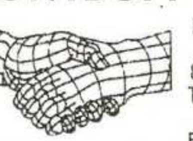
★ STONYSOFT ★

Public Domain/Freeware/Shareware

C-64/128	PC (MS-DOS)
Über 11000 Programme: **Anwender:** Textverarb., Verwaltung, Datenbanken, Grafiksoft, zahlr. Utilities... **Spiele:** Action-/Arcade, (Grafik-) Adventures, Strategiespiele, Simulationen... **Lernprogramme** aller Art **GEOS- u. 128er-Software!**	**Erlesene Auswahl der ca. 8000 besten Titel aus allen Anwendungsbereichen.** Drucker/DTP/Grafik/CAD/ Verw./Büro//Branchen/ DFÜ/Hobby/Lern/Utilities aller Art.... → besonders gepflegte Auswahl an SPIELEN!
Nur 1,30 bis 1,65 pro voller Disknummer!	**Nur 2,– bis 2,50 pro 360k-5,25"-Diskette!**
C-64/128-Gratiskatalog anfordern bei:	**Gedruckter (!) PC-Gratiskatalog bei:**

STONYSOFT

Wir sind ein zuverlässiger Partner in Sachen Software
Testen Sie uns!



Stonysoft
Inh.: Gunther Steinle
Beethovenstr. 1
87727 Babenhausen
Tel.: (0 83 33) 12 75
7:30-20:00 Uhr
Fax: (0 83 33) 70 44

TOPSOFT

IHR SOFTWARE PARTNER

für folgende Rechner u. Videosysteme: PC - AMIGA - C64/128 - Atari ST - Schneider CPC - Gameboy - Sega Mega Drive - Game Gear - CDTV - Sega Master System II - Atari Lynx - MAC - CD ROM und Super Nintendo.

LEERDISKETTEN
KOMPLETTLÖSUNGEN IN DEUTSCH

SUPER SHAREWARE und PUBLIC DOMAIN für PC - AMIGA - C64/C128

GRATISLISTE SOFORT ANFORDERN
Computertyp unbedingt angeben!!!
Firma TOPSOFT
Postfach 4, 82336 Feldafing
Telefon 08157-3428 - Telefax 08157-4408

*****Neu***Neu***Neu***Neu*****

Jetzt neu in unserem Sortiment:
M A N G A - V I D E O S

Fordern Sie unsere unverbindliche Preisliste an!!

Musikangebote

2 Unlimited:
Maximum Overdrive
MCD 11,03
Twenty 4 Seven:
Slave to the music
MCD 11,03
Kuschelrock 7 41,39

Suchen Sie einen kleinen Nebenverdienst? Fordern Sie unser unverbindliches Informationsmaterial an!
Telefonische Hotline
Mo-Fr von 19.30-21.00

Softwareangebote

Utopia (SNES) 122,20
Striker (SNES) 114,40
Cliffhanger (GB) 43,95
Tiny Toons (GB) 59,95
Vorankündigung:
Anstoß (PC) 69,95
Spiele mit DA! PC=DV



zHO Versand GBR
Rotkreuzstr. 5
D-85354 Freising
Tel.: 08161/ 68132
Fax: 08161/ 67561

90000

Icehouse Computer Systeme 0911 50 54 63

Ab sofort sind unsere Systeme auch im eleganten schwarzen Designer-Gehäuse erhältlich !! Anrufen !!

Grundsystem	130 MB	170 MB	250 MB	340 MB
486/33 MHZ ISA	1899,-	1949,-	1999,-	2149,-
486/50 MHZ ISA	1999,-	2049,-	2099,-	2249,-
486/50 MHZ VLB	2299,-	2349,-	2399,-	2499,-
486/66 MHZ VLB	2399,-	2449,-	2499,-	2599,-

Grundsystem: Desktop/Minitower - 3,5"LW - Mouse
4 MB Arbeitspeicher - Qualitätstastatur - DOS 6.0
AT-Bus Kontroller mit IO - 1 MB TrueColor VGA-Karte
(bei VLB natürlich alles in Vesa-Local-Bus)

Monitore alle MPR II: 14"S-VGA 1024*786) DM 499,-
15"S-VGA 1280*1024 Flat Sreen NI DM 899,-
17"S-VGA 1280*1024 Digi Control NI DM 1699,-

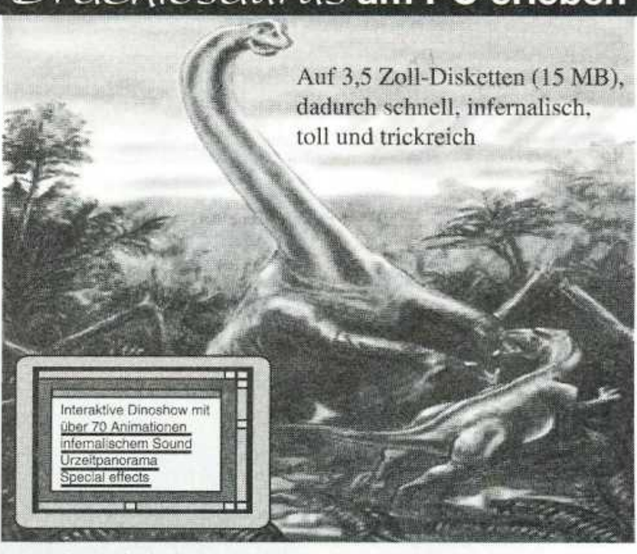
Entertainment Bundles:
Soundkarte + 2 Boxen + 4/5 Spiele + Joystick 250,-
Soundkarte + 2 Boxen + 5 CD-Spiele + Joystick 299,-
(mit Soundkarte Pro + 100,- / mit Pro 16 + 200,-)
CD-ROM:
Mitsumi LU005S DM 349,- / Double Speed DM 499,-

Irrtümer und Änderungen vorbehalten
Versand per Nachnahme zuzügl. Porto

Infotainment für Windows

Erforschen Sie die 80-Tonnen-Riesen direkt am PC in einem Urzeitpanorama, wie es niemand kennt. Information und Entertainment multimedial!

Brachiosaurus am PC erleben



Bestellen Sie bei: Verlagsbüro Dr. Oßke, Herderstr. 16, 99096 Erfurt, Fax: (0361) 2 72 25.
Preis: DM 119,-- + Versandkosten: per Scheck DM 6,--, per Nachnahme DM 12,--

Marktplatz-Anzeigen sind günstiger als Sie denken! Nutzen Sie den Platz für Ihre Werbung!

Die Anzeigen-abteilung

erreichen Sie unter folgenden Telefonnummern:

Mediaberatung:
Gerlinde Rachow 0 56 51/97 96-14

Anzeigenverwaltung:
Sibylle Schwanz 0 56 51/97 96-16

Mediaberatung:
Anja Seiler 0 56 51/97 96-15

Telefax: 0 56 51/97 96-44

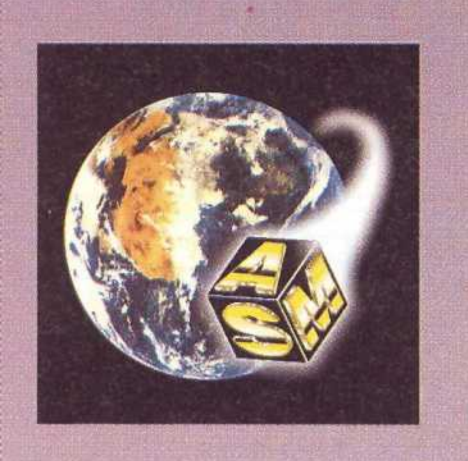
Anzeigen-schluß

für die

Ausgabe 04/94

ist der

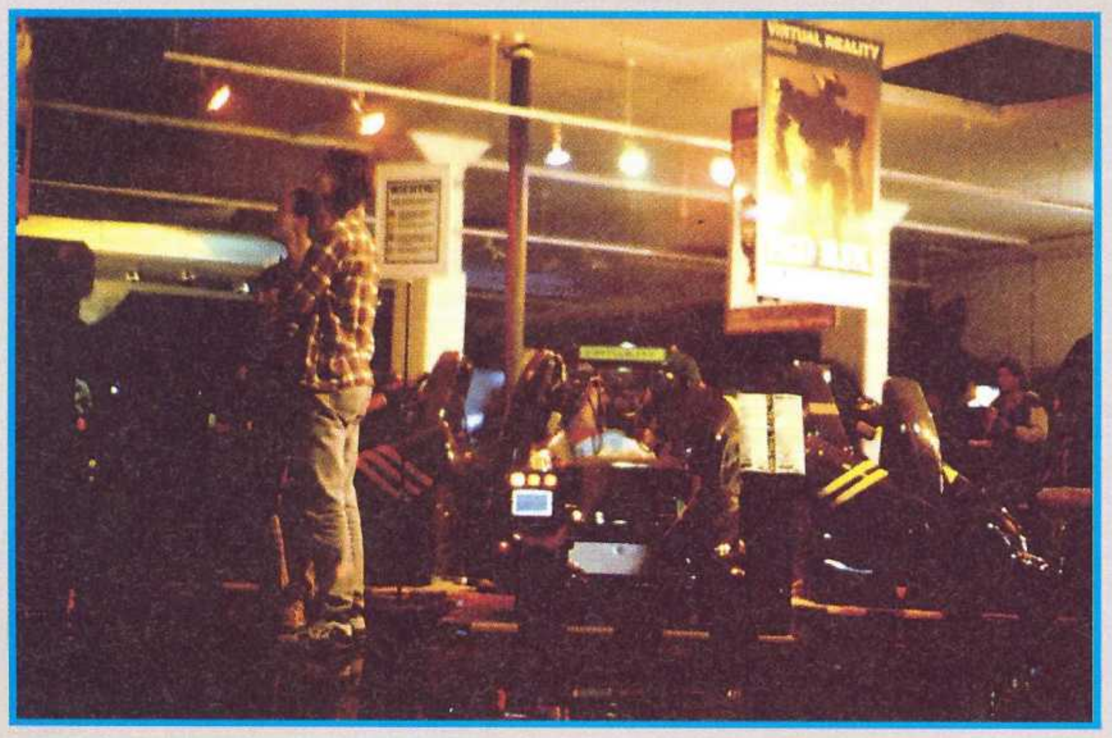
07. Februar 1994



Ganz Basel träumt...

...nicht etwa von der Liebe, sondern seit Mitte November in virtuellen Dimensionen. Zur inoffiziellen Eröffnung von JOE'S FUTURELAND ist die ASM eigens ins Land der hohen Berge gereist, um vor Ort festzustellen, wie VIRTUAL REALITY in der Schweiz ankommt.

Der Zug der Zeit fährt längst nicht mehr mit Dampf, sondern gleitet auf Cyberschienen virtuellen Welten entgegen. Obwohl der Eröffnung des ersten elektronischen Vergnügungsparks der Schweiz keinerlei Werbung vorausgegangen war (die offizielle Eröffnung ist erst für Mitte Dezember geplant), tummelten sich bereits erstaunlich viele Interessierte in der futuristisch angehauchten Halle hinter der Baseler Filiale von Joe's Videothek (für allenicht Schweizer: Das ist eine ziemlich große Videotheken-Kette).



▲ *Der Rummelplatz der Zukunft*

Filme und mehr

Von außen sieht das Ganze aus wie eine ganz normale Videothek. Parkplätze sind genauso schwer zu bekommen wie anderswo auch. Hat man die eigentliche Videothek durchquert und den versteckt gelegenen Eingang hinten rechts gefunden, taucht man in eine völlig andere Welt ein. Gleich am Eingang grüßt, in bläulich schimmerndes Licht getaucht, ein überdimensioniertes Alien aus dem gleichnamigen Film – vielleicht etwas Lokalpatriotismus, schließlich ist Alien-Erfinder H. R. Giger ebenfalls Schweizer (wenn Ihr mehr darüber wissen wollt, blättert doch mal in einem Klassiker der Computerliteratur, der ASM 4/92, ab Seite 48 nach).

Die übrigen Wände zieren über drei Meter hohe BattleMechs – daß hier früher einmal ein Modesalon beheimatet war, ist jedenfalls kaum noch zu glauben. Vorherrschend sind Chrom und gedämpftes, aber kaltes Licht, was die futuristische Atmosphäre der Anlage bestens einfängt.

An der Bar war nach der langen Anfahrt dann erst einmal Verschnaufen angesagt. Und gleich ein erstes Gespräch mit Geschäftsführer Andreas Fallscheer. Der smarte Mittdreißiger fühlt sich in der HiTech-Umgebung sichtlich wohl. Natürlich ist er überzeugt vom Erfolg der Anlage und davon, daß seine Einschätzung der Zukunft richtig ist. Seiner Meinung nach heißt Zukunft vor allem Technologie, gepaart mit Unterhaltung. Das Konzept: "Ein Vergnügungspark wie dieser hier ist vor allem für Touristen da. Strategisch günstig plaziert und attraktiv bestückt, wird ein Besuch in dem elektronischen Emporium für Japaner wie Schweizer oder Deutsche so natürlich wie ein Besuch im Museum oder im Café."

Ein Freizeitcenter als Institution? Die Rechnung könnte aufgehen, denn sowohl in Basel als auch im zweiten, noch in der Planung befindlichen Projekt in Luzern liegen die jeweiligen Standorte günstig in einer vielbenutzten Einkaufsstraße – in Luzern sogar mitten in der traditionsreichen Altstadt. Was die Attraktivität der Geräte angeht, so wurde dieser Aspekt nach einem kräftigen Schluck Cola eingehend untersucht.

Wer fliegt, der kriegt

Seltsamerweise geht es (nicht nur in Basel) in fast allen virtuellen Realitäten ziemlich kriegerisch zu. Ob nun Luftkampf im ersten Weltkrieg, Gangsterjagd per Pistole, Schwertschwingen im Dungeon oder Weltraumgetöse – immer wird geballert oder gehackt, daß die Schwarte raucht. Nur in einem Fahrsimulator ging es (jeweils zwei bis vier Minuten lang) eher witzig als martialisch zu.

Dabei nehmt Ihr in einer geschlossenen Kabine Platz, die wie ein Abteil im Intercity aussieht, auf einem Hydraulik-Unterbau steht und etwa zwölf Leute faßt. Haltet Euch gut fest, denn im fünfzehnminütigen Wechsel könnt Ihr hier unter anderem eine irre Fahrt in einer abgedrehten Achterbahn, einem Sommerbob und – absolut phantastisch – eine Probefahrt auf einem heißen Motorrad miterleben. Ihr geht dabei in jeder Kurve in Schräglage, werdet bei abrupten Bremsungen nach vorne geschleudert und überhaupt durchgerüttelt, daß einem nur noch schlecht



▲ *Im virtuellen Kampf ist niemand zimperlich*

werden kann. Selten sind mir so glücklich strahlende Leute mit so grünen Gesichtern begegnet...

Wie gesagt, wird das Programm alle fünfzehn Minuten geändert, so daß Euch innerhalb von anderthalb Stunden im ganzen auf fünf verschiedene Arten herrlich übel werden kann.

Teamwork

Ganz anders im Raumkampfsimulator "Galaxian 3". Hier können bis zu sechs Spieler gleichzeitig gegen fiese Aliens antreten. Auf einer Großleinwand wird geballert, was das Zeug hält. Der Trick



▲ *Aus einem Modesalon wurde eine beeindruckende Spielhalle*

dabei ist, daß alle Spieler **mit-** statt **gegeneinander** spielen. Nur im Miteinander ist es möglich, sich bis zum Ende des sehr abwechslungsreichen Szenarios durchzuballern. Star Wars stand hier unzweifelhaft Pate.

Wenn das Spiel an sich auch nur eine völlig normale Ballerei ist, so gewinnt das unverbrauchte Multi-Spielerprinzip dem recht konventionellen 3D-Spektakel doch neue Seiten ab. Vor allem aber ist in diesem Fall die technische Ausführung interessant: Namco (Pacman...) und Bose (der Porsche unter den Boxenherstellern) haben mit Galaxian 3 eine Ballerorgie hervorgebracht, die die Wände zum Wackeln bringt.

Am meisten Spaß macht es, wenn Ihr zusammen in einer Gruppe von guten Freunden spielt, die sich ohne Probleme aufeinander einstellen. Wenn Eure Laserkanone dann bei Dauerfeuer in Euren Händen bockt und rüttelt, kommt Ihr Euch vor wie auf der Brücke der Enterprise. Nach den vier bis sechs Minuten, die so ein Spiel dauert, könnt Ihr vor lauter Konzentration kaum noch aus den Augen gucken, und es scheint, als ob mindestens eine halbe Stunde vergangen sei. In dem Automaten stecken übrigens nach Aussage des technischen Leiters Ueli Tschupp keine handelsüblichen Computer, sondern Spezialentwicklungen des japanischen Herstellers, unter anderem mit zwei Laserdiscs, zehn Festplatten und zwei Projektoren.

Dem seltsamen Zeitverzerrungseffekt unterliegt Ihr auch, wenn Ihr Euch in den Virtual-Reality-Ring begebt. Ihr bekommt einen Helm mit zwei LCD-Bildschirmen aufgesetzt, auf denen Ihr dreidimensional eine computergenerierte Welt seht. Der pistolenähnliche Sensor in Eurer Hand läßt Euch auf Knopfdruck "vorwärtsgehen", "schießen" könnt Ihr damit auch. Wenn Ihr nicht auf eine Cybergestalt ballert, die ein Mitspieler steuert (oder die Euren Mitspieler darstellt), stellt Euch der Zentralcomputer (in diesem Falle ein Amiga!) einen Gegner zur Verfügung, den Ihr treppauf und treppab verfolgen könnt. Hier wird das Programm im täglichen Turnus gewechselt, so daß Ihr abwechselnd einmal in einem futuristischen Szenario ("Dactyl Nightmare", mittelschwer) und einmal in einer Dungeon-Landschaft ("Legend Quest", sehr schwer) drei ewig lange Minuten durch plastische Vektorgrafikräume wandert.



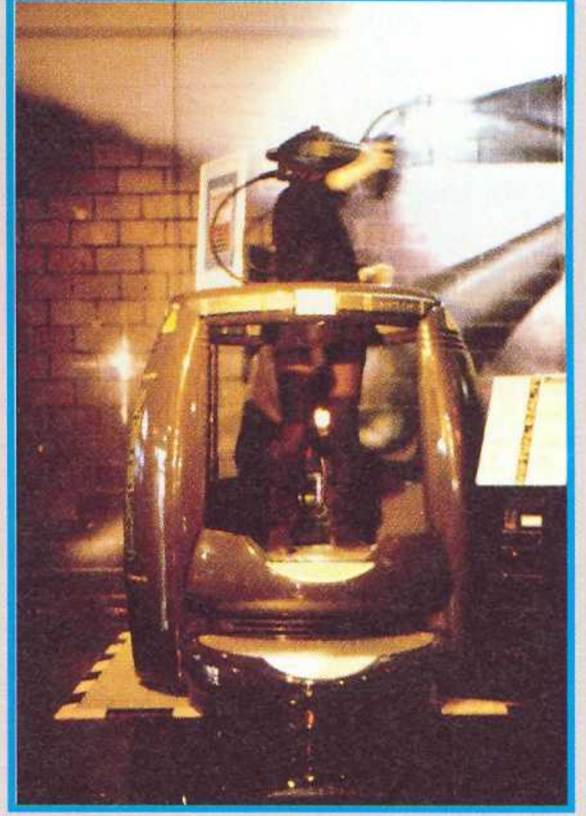
▲ *Locker 250 Sachen im Stand*



Ihr seid dabei über ein Kabel mit der Zentraleinheit verbunden, die jede Eurer Bewegungen und Drehungen registriert und in das Spiel mit einbaut. Wenn Ihr mehrere Durchgänge hinter Euch habt, wird die Action allerdings etwas öde, da hier (bisher) nur zwei Szenarien zur Auswahl stehen. Neue Programme sind, laut Geschäftsleitung, geplant.

Die heißeste Action neben dem Galaxian 3 könnt Ihr im Kernstück der Anlage erleben. Vier "Cockpits" sind hier jeweils über einen eigenen Amiga 3000 miteinander vernetzt (über die komplette Anlage wacht ein einzelner PC), so daß Ihr rasante Luftkämpfe à la Roter Baron miteinander austragen könnt. Wieder bekommt Ihr einen Helm aufgesetzt, der Euch optisch mit dem jeweiligen Szenario füttert (auch hier gibt es im täglichen Wechsel einmal Geschichte mit "Flying Aces" und einmal BattleTech-ähnliche Science-Fiction).

Das Gefühl, in so einem Flugvehikel zu sitzen, ist einfach unbeschreiblich. Aber auch hier wieder ist der Gewöhnungseffekt als Solopilot ziemlich bald da – wenn Ihr dagegen zusammen mit ein paar Freunden fliegt, ist auch längerwährender Spielspaß garantiert.



▲ *Keine reine Männersache ...*

Mit Vollgas in die Kurve

Viel Spaß zu zweit könnt Ihr auch mit dem "Virtua Racing"-Automaten haben, der von Sega entwickelt wurde. Über diese Rennsimulation, die auch im "Virtualand" in Las Vegas steht, werdet Ihr in Markus Krichels Artikel auf Seite 134/135 noch mehr lesen. Hier nur soviel:

Auf drei verschiedenen Strecken könnt Ihr Euer fahrerisches Talent beweisen. Ob Ihr auf die automatische Gangschaltung verzichtet, ist Eure Entscheidung (ich fand sie toll!). Mehrere Kamerapositionen stehen zur Verfügung, und alle Wagenpositionen werden ständig neu berechnet. Das realistische Gefühl, in die Bande oder über den Rasen statt die Piste zu brettern, war nie besser.

Die ganze Freude hat natürlich auch ihren Preis, und bis sich die 2 Millionen Franken, die der Freizeitpark in Basel verschlungen hat, wieder amortisiert haben, wird es wohl eine ganze Weile dauern. Die Preise sind deshalb auch etwas höher (zwischen 6 bis 8 Franken pro Spiel) als beispielsweise in London (ca. 2 £), wo Ihr im Trocadero die gleichen Geräte für Euren Ausflug in die Welt der virtuellen Realität benutzen könnt. Außerdem müßt Ihr mindestens 16 Jahre alt sein, bevor Ihr in der Schweiz in den Genuß von Vektorgrafik und LCD-Helm kommen dürft.

Trotzdem lohnt sich ein Trip nach Basel ganz bestimmt, und wenn im Juni '94 in Luzern "Joe's Futurepark" samt BattleTech-Center, 3D-Kino und weiteren neuen Technikwundern die Pforten öffnet, dürfte die Schweiz neben löchrigem Käse, vereistem Matterhorn und wunderbaren Skipisten um eine weitere Attraktion reicher sein. Und nicht zu vergessen: ein ganz besonders herzliches "Grüezi, Jungs" an die ASM-Fans aus Basel!!!

ah

Bungee-Jumping vom Eiffelturm

Nein, wir haben uns nicht am Bungeeseil in die Tiefe gestürzt, trotzdem gibt es aus Paris heiße Sachen zu berichten. Es wurde mal wieder gestreikt (nicht die ASM, sondern die Straßenbahnergewerkschaft oder so), die Glatteisrutschpartie um den Arc de Triomphe machte der Chaosforschung alle Ehre, und die Taxifahrer prügelten sich darum, uns nicht mitnehmen zu dürfen. Mit anderen Worten: Wir waren für Euch auf der SUPER GAMES SHOW!

Nach dem fulminanten Auftakt im letzten Jahr waren die ersten drei der insgesamt fünf Messetage "Super Games Show" diesmal eine herbe Enttäuschung. So wenig Publikum gab es sonst nur auf dem inzwischen selig entschlafenen Salon du Micro früherer Jahre, obwohl die Veranstaltung diesmal sogar im renommierten Ausstellungsgelände von Paris stattfand.

Ein Grund war natürlich darin zu suchen, daß normale Leute wie Ihr und ich unter der Woche (die Super Games Show öffnete ihre Pforten am Mittwoch, dem 24. November) ohnehin keine Zeit für solche Extravaganzen haben. Zum zweiten wurde die Show nicht wie im letzten Jahr als Spiele-Show angekündigt. Diesmal stand sie unter dem Motto "HiTech", worauf wohl gerade die Schüler, die letztes Mal großzügig den Unterricht schwänzten und sich statt dessen softwaremäßig weiterbildeten, keine allzu großen Böcke hatten. Drittens, und das dürfte ebenfalls einen nicht zu unterschätzenden Einfluß gehabt haben, fiel ausgerechnet an diesem Mittwoch der Startschuß für die französische Ausgabe des neuen Disney-Superfilms "Aladdin". Kein besonders gutes Timing also, aber dafür konnten wir uns in schönster Ruhe und mit viel Zeit ansehen, was die Messe den Franzosen denn so an Neuigkeiten zu bieten hatte.

Ins Auge stach vor allem ein Konsolengame: **Dragon BallZ** scheint in Frankreich der Renner des Jahres zu werden. Über die Qualität des Prügelspiels kann man sicherlich geteilter Meinung sein, auf der Messe allerdings kam man nicht darum herum, es wenigstens an jedem vierten Stand mal anzuspielen. Die Begeisterung der Franzosen für diese Prügelorgie im Manga-Stil treibt dabei schöne Blüten. Sticker, Poster, Untersetzer, Anstecknadeln, Abziehbilder, Tassen und T-Shirts mit den Konterfeis der Helden des Games fanden reißenden Absatz. Ein Stand hatte sich komplett diesem Zubehör gewidmet und machte selbst an den lauen Tagen phantastische Umsätze – ohne das Game an sich überhaupt zu zeigen...

Begeistert zeigte sich das Publikum auch am Stand von **Hudson Soft**, wo mit Hingabe **Super Bomberman** an zahllosen Konsolen gespielt wurde. Diverse französische Fernsehsender gaben sich hier die (nicht vorhandene) Klinke in die Hand, und am Sonntag fand zum Grande Finale unter bombiger Stimmung ein heißer Wettkampf mit attraktiven Preisen statt.



▲ *Virtual Reality wohin man blickt*

In dem Getümmel war es fast unmöglich, aus dem Gastgeber auch nur ein paar Informationen herauszuquetschen, aber eben nur fast. Und deshalb können wir Euch hier stolz verkünden, daß es ab Herbst nächsten Jahres wohl einen Nachfolger für die SNES-Version geben wird: **Super Bomberman 2.** Etwas früher soll die gleiche Konsole mit **Beauty and the Beast** und **Super BC Kid** beglückt werden. Möglicherweise kommt auch das Mega Drive in den Genuß dieser Spiele, denn wenn man der Gerüchteküche Glauben schenken darf, wird Hudson wohl in Zukunft auch für diese Maschine entwickeln.

Auch hardwaremäßig ist bei Hudson Soft Neues in der Mache. Ende Oktober etwa wird die Konsolenfamilie um ein Mitglied reicher. **Tetsujin 32** heißt das mit 44 MHz getaktete und mit einem RISC-Prozessor ausgerüstete Gerät, auf dem die Action auf CD-ROM-Basis ablaufen soll. Leider wird es die Maschine wohl nur in Japan geben, wo die Akzeptanz angeblich größer ist als hierzulande.

Zeichentrick vom Feinsten

Mit Akzeptanz hatte ein Hersteller bestimmt keine Probleme: **Disney Software** stellten ihre neuen (und alten) Programme im Inneren eines riesigen schwarzen Würfels vor. Das geheimnisvolle Höhlenflair, in das immer nur eine begrenzte Anzahl Besucher hineingelassen wurde, stimmte wirkungsvoll auf die beiden Hits der Firma ein. Zum einen turnte, passend zum Filmstart, **Aladdin** auf unzähligen MD- und SNES-Bildschirmen umher und konnte, so man ein Pad ergatterte, ca. fünf Minuten lang in aller Ruhe gespielt werden.

Zum zweiten konnte man in der nächsten Abteilung mit einem mindestens ebenso populären Charakter wilde Abenteuer erleben: **Das Dschungelbuch** wurde auf SNES und MD vorgestellt, sah wunderbar Disney-mäßig animiert aus – und trotzdem wurde man das Gefühl nicht los, das alles gerade schon mal gesehen zu haben. Und tatsächlich ähneln sich Aladdin und Mowgli verblüffend in ihrer Art, sich zu bewegen, Äpfel einzusammeln und an Lianen herumzuhampeln. Versteht das bitte nicht falsch, auch das Dschungelbuch ist einfach umwerfend von der Grafik her, aber irgendwie kommen diese beiden auch vom Spielprinzip her sehr ähnlichen Spiele einfach zu kurz hintereinander auf den Markt. Spaß machen beide aber trotzdem.

Ein Stückchen weiter hatte **UBI Soft** sein wie immer sehr voluminöses Domizil aufgeschlagen. Unter dem Siegel der Verschwiegenheit erfuhr ASM hier von höchster Stelle, daß sich UBI (und damit hauptsächlich die angeschlossene Konsolen-Abteilung "Ludi Games") in Zukunft verstärkt auf Adaption und Eigenentwicklung bei Konsolengames konzentrieren will. Das noch nicht sehr überzeugende Plattformspiel **The Pink Panther Goes To Hollywood** war auf SNES und Mega Drive der jüngste Zuwachs auf der langen Liste. Paulchen Panther im Fernsehen macht allerdings etwas mehr Laune.

Auch auf dem Hardware-Sektor will UBI-Soft richtungsweisend sein. So sind bereits zwei Games für den Jaguar in Arbeit, die es sich allerdings noch nicht zu besichtigen lohnte. Und als größte Überraschung der Messe dürfte die Ankündigung gelten, daß UBI sich an einem CD-Laufwerk fürs Super NES versucht.

Nach all dem Gerede um Konsolen könnte man meinen, daß Computer in Frankreich überhaupt nicht mehr existieren. Doch weit gefehlt.



▲ *Microprose geht auf Tauchstation*



▲ *Pannenhilfe*



▲ *FIFA Soccer war sogar morgens um 9 Uhr schon umlagert*

UBI läßt auch hier nicht locker. Auf Hochglanz poliert zeigte sich eine aufgemotzte Beta-Version von **B.A.T. II**, die für das Medium CD-ROM mit neuem Sound und besserer Grafik bereits ab Januar die PCs unsicher machen soll.

Das in Frankreich von UBI verkaufte LucasArts-Game **Rebel Assault** beanspruchte einen ganzen Stand mit sechs Testgeräten für sich allein und machte mit seiner tollen CD-Technik und ausgefeiltem Gameplay Furore. Nicht nur am Wochenende, auch während der ersten drei Tage war es fast unmöglich, sich bis zu einem Joystick vorzukämpfen. Meine Ellenbogen jedenfalls zeigen noch jetzt ziemliche Abnutzungserscheinungen – aber das war's echt wert! Und noch ein weiteres Programm der LucasArts-Jungs sorgte für viel Gedränge. **Sam & Max**, die beiden abgedrehten Privatdetektive mit Hang zum Masochismus, zeigten, daß auch Adventures für Erwachsene zum Kugeln komisch sein können.

Witzig zeigten sich auch die neuesten **AdiBou**-Programme von **Coktel Vision**, die ihren Stand ganz auf das Thema Edutainment ausgerichtet hatten. Mit einer Ausnahme: Das Actiongame **Inca 2 – Wiracocha** verdeutlichte die Bandbreite der Programmierer von Coktel und bewies, daß auch auf dem Action-Sektor noch lange nicht alle Möglichkeiten und Varianten ausgeschöpft sind. Den Test findet Ihr bereits in diesem Heft.

What's new, man?

Das alles sah zwar sehr hübsch aus, konnte aber bereits auf früheren Messen wie in London und Köln besichtigt werden. Echte Neuheiten waren dagegen eher rar. Rühmliche Ausnahme machten die **Codemasters**. Sie zeigten **Dinobasher**, ein Game, bei dem Ihr ab März (vorerst noch) nur auf Game Gear und Master System als "Bignose the Caveman" nach Herzenslust unter der Saurierbevölkerung aufräumen könnt. Ein Trickfilm zum Selberspielen.

Ganz anders bei **Loriciel**, die ihre beiden neuen Hitgames unter den Fittichen einer Nintendo-Zeitschrift zeigten. Komisch? Überhaupt nicht! Die beiden Spiele dürften demnächst wohl etliche Titelseiten zieren, denn was hier auf dem Super NES ablief, war einfach heiß. Zunächst einmal der gute, altbekannte **Jim Power**, der auf dem SNES (wie übrigens auch auf der ebenfalls neu gestalteten PC-Version) mit völlig anderem Gameplay, neuen Levels und vor allen Dingen echtem 3D aufwartet.

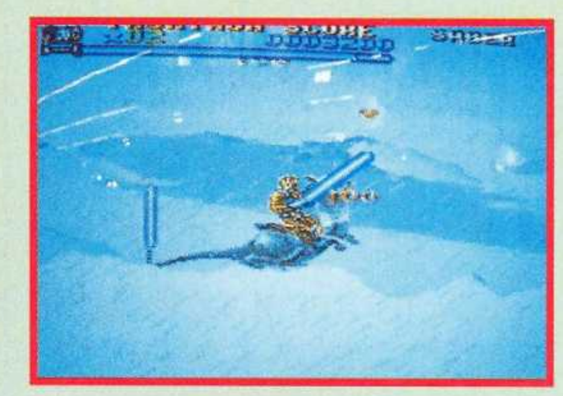
Das neuartige Verfahren, in dem der Hintergrund tatsächlich reliefartig wirkt, benötigt lediglich eine spezielle mitgelieferte 3D-Brille, um den verblüffenden Effekt hervorzurufen. Ohne Brille spielt sich das Game übrigens genauso gut, nur eben in konventioneller Grafik. War schon witzig, wie die coolen Jungs mit ihren obercoolen Brillen die Joypads bearbeiteten...

Noch mehr Andrang war vor dem Monitor zu verzeichnen, an dem die neue Skisimulation **Val d'Isère Championship** ihr Debüt gab. Das rasante, realistische und dabei durchaus witzige Sportspiel haben wir für Euch auf Seite 113 etwas näher unter die Lupe genommen. "Wow" und "Ski Heil", kann man da nur sagen.

Silmarils zeigte erste Bilder des Rollenspiels **Ishar III** (neue Story, neue Grafik, ansonsten wie gehabt), das im März für PC, Amiga und ST erscheinen soll. **Robinson's Requiem** entpuppte sich als vielversprechendes Adventure, hier wurde als Erscheinungsdatum der März für PC, ST und A1200 abgegeben, April für CD-ROM und CD32, sowie September für Jaguar und 3DO. Große Pläne für eine kleine, aufstrebende Company.

Wenn sich der Anteil der absoluten Neuigkeiten ansonsten in engen Grenzen hielt, lag das bestimmt zu einem guten Teil daran, daß viele der französischen Hersteller nicht mit eigenem Stand vor Ort waren (wie **Infogrames** oder **Microïds**). Es war ohnehin vom Platz her eher die Domäne der Giganten wie UBI Soft, Apple (in Frankreich sehr stark) oder IBM (wo Virgin Unterschlupf gefunden hatte).

Wer jedoch mit offenen Augen durch die Gänge ging, konnte so manche Kuriosität aufschnappen. Neben mehreren Virtual-Reality-Ringen fiel besonders ein Golfspiel (fürs Wohnzimmer) auf, wo der Schläger nur über einen Sensor geführt werden mußte, und das Resultat zeigte sich schön animiert auf einem Monitor. Oder aber eine Art virtuelles "Pong" – hier versuchten mehrere Spieler (im Blue-Boxing-Verfahren) vor laufender Kamera und einem blauen Hintergrund, einen Ball in der Luft zu halten, der nur auf einer Leinwand zu sehen war. Für die Zuschauer sehr amüsant.


▲ *Das neue Star-Wars-Game von UBI-Soft*

Und schließlich war da natürlich noch das große Nintendo-Mobil, in und an dem nach Herzenslust gedaddelt werden konnte – falls man es nicht vorzog, sich im Starwing-Simulator futuristisch durchschütteln zu lassen. Alles in allem hat sich der Trip nach Paris mal wieder gelohnt, und das nicht nur wegen der schlußendlich doch noch sehr schönen Show, sondern auch wegen des absolut phantastischen Futters. Und ich rede bestimmt nicht von dem überteuerten Messematsch! Bon appétit! ■

ah

Smile, you're on TV!

Alle Jahre wieder wird zu Beginn der Super Games Show der vom französischen Software-Magazin TILT gesponserte TILT D'OR vergeben. Diesmal ganz vornehm im großen Amphitheater der Sorbonne und im Rahmen einer zweistündigen Fernsehsendung.

Wer jemals bei einer Fernsehaufzeichnung dabei war, der weiß, daß es hier wenig feierlich zugeht. Organisiertes Chaos wäre der richtige Ausdruck, der auch auf diese Veranstaltung zutraf. Überall liefen AssistentInnen herum, Kameras versperrten den Blick, und die Gewinner waren nicht vor Ort. Aber was soll's. Spaß hat's trotzdem gemacht, besonders als Asterix-Zeichner Albert Uderzo mit einem Sonderpreis geehrt wurde und errötend gestand, daß er von Computerspielen eigentlich gar nichts hielte. Aber vielleicht sein Enkel...

Die Auswahl der Gewinner brachte dieses Jahr keine sonderlichen Überraschungen, und auch das Kopfschütteln über absonderliche Entscheidungen hielt sich sehr in Grenzen. Einzige Ausnahme: Als bekannt gegeben wurde, daß "Star Wing" bei den Konsolen den Preis für die beste Animation erhielt, wurde der Empfänger der Trophäe durch lautstarke Buhrufe, Pfiffe, Zischen und Getrommel minutenlang daran gehindert, die obligatorischen Dankesworte zu stammeln. Er trug's mit Fassung, aber die Entscheidung war schon etwas seltsam, da unter den Mitbewerbern um diesen Preis neben anderen starken Games auch "Aladdin" war. Politik??? Wie dem auch sei, hier sind sie nun, die absoluten Gewinner!



▲ *Uderzo mit Preis*

Computer:

Bestes Adventure:	Day of the Tentacle/LucasArts/CD-ROM
Bestes Rollenspiel:	Serpent Isle/Origin-EA/PC
Beste Animation:	Alone in the Dark II/Infogrames/CD-ROM
Bestes Action-Adventure:	Comanche Mission Disk/NovaLogic/PC
Bestes Action-Game:	Alien Breed II/Team 17/PC
Bestes Strategiespiel:	Genesia/Microïds/Amiga
Bestes Sportspiel:	Michael Jordan in Flight/EA/PC
Bestes CD-ROM-Spiel:	The 7th Guest/Virgin Games
Beste Flugsimulation:	TFX/DID-Ocean/PC
Bestes CD-I-Spiel:	Inca/Coktel Vision

Konsolen:

Bestes Adventure:	Landstalker/Climax/Mega Drive
Bestes Sportspiel:	Fifa International Soccer/EA/Mega Drive
Bestes Beat'em Up:	Streetfighter II Turbo/Capcom/SNES
Bestes Rennspiel:	F-1 Pole Position/Human-UBI Soft/SNES
Bestes Spiel für Handhelds:	Legend of Zelda/Nintendo/Game Boy
Bestes Plattformspiel:	Mr Nutz/Ocean/SNES
Beste Animation:	Star Wing/Nintendo/SNES
Größter Spielspaß:	Super Bomberman/Hudson Soft/SNES
Bestes Shoot 'em-Up:	Star Wing/Nintendo/SNES
Beste Grafik:	Aladdin/Virgin Entertainment/Mega Drive

Sonderpreis der TV-Zeitschrift "Telepoche":

"Ecco the Dolphin"/Sega/Mega CD 2

Sonderpreis der TV-Show "Micro Kids" als bestes Spiel des Jahres:

Computer:	Lands of Lore/Westwood-Virgin/PC
Konsole:	Mortal Kombat/Acclaim/SNES, Mega Drive



Träume auf Rädern

Keine Frage. Für mich als Harley-Freak gab es Ende November nur ein Ziel: die Gruga-Halle in Essen. Dort hatte man zur alljährlichen Motorshow eingeladen. Auf 16 Hallen verteilt ging es um alles, was Räder und Motor besitzt.

Die Autos konnten warten. Erst mal Mopeds bestaunen! Wie von einem Magneten gezogen, ging's zur Abteilung Harley Davidson. Prämierte Umbauten aus den Staaten sind immer eine Augenweide. Träume in Chrom und Lack standen da wie zum Verkauf aufgebaut.

Zu den besten Stücken dürfte wohl der "Terminator" gehören, eine Harley Shovelhead mit 1800 ccm Hubraum und Turboaufladung. Außer dem Rahmen, dem Tank und der Sitzbank ist das Teil vollverchromt. Wert: ungefähr 60.000 Dollar. Genau das Gegenteil dürfte der "Bandit" sein: eine Panhead mit nur dem Nötigsten an Bord. Wenig dran, aber das Wenige vom Feinsten. Die Trekkies hatten ebenfalls eine kleine Augenweide: Das Star Trike, ein Trike, das in Sachen Formgebung in Richtung Star-Trek-Raumschiff geht. Den größten Teil der Hallen nahmen jedoch Serienfahrzeuge und das passende Zubehör ein. Wer wollte nicht schon immer ein regenbogenbuntes Lenkrad für seinen GTI haben? Sozusagen als Untermauerung ihrer tollen Fahrzeuge hatten die Aussteller Ihre Chassis aus den Rennserien Formel 1, Tourenwagenmeisterschaft, Rallye, Indy Car und, und, und mitgebracht. Meistens waren jedoch die Motoren ausgebaut. Solche Schafspelze ohne Wolf waren meines Erachtens ziemlich witzlos.

▶ *Das Esso-Logo mit dem Tiger – wohl ein wenig zu wörtlich genommen*

Wesentlich interessanter erschienen mir da schon die Hallen mit den Oldtimern und Special Cars. Gerade die alten Amis geben echte Perlen fürs Auge ab. Einem 480-PS-Buick-Century von 1956 in den chromblitzenden Kühler zu sehen, ist schon ein Erlebnis für sich. Cadillacs, Chevrolets, Buicks, Plymouths und Dogdes aus allen Epochen des wahnwitzigen Automobildesigns waren die Dream Cars fürs Publikum. Das schönste Stück für mich: ein Pontiac Silver Streak Fastback Coupe Low Rider aus dem Jahr 1947. Mittels High Jacker kann das Fahrzeug auf eine Bodenfreiheit von 3 cm(!) abgesenkt werden. Bei den Special Cars ließ man die total Durchgeknallten an die Arbeit: Dragster auf der Basis einer Wild-West-Postkutsche, ein Ami-Truck mit 36.000 PS Leistung, eine 15 Meter lange Daimler-Limousine mit immerhin noch 18.000 PS. Mein absoluter Favorit der Show war aber ein Motorrad aus dem Jahre 1921: Eine schneeweiße Vierzylinder-Henderson, die man nicht alle Tage sieht. Zwei Wochen lang konnten alle Motorenfreaks in Essen träumen ohne Ende. Für mich keine Frage: Ein Wiedersehen im nächsten Winter ist fest eingeplant.



◀ *Rot und edel: das Innere einer der ersten Corvettes*



▲ *Die Terminator: ein vollverchromtes Glanzstück mit Harley-Motor*

▲ *Ein Schlachtschiff der 50er: ein '57er Cadillac*



Eben gerade hat sich in Aachen ein neues Softwarehaus manifestiert, das mit professionellen High-End-Produkten aus deutscher Produktion kräftig im Markt mitmischen will. Mal sehen, was die Jungs und Mädels von Ikarion so auf der Latte haben.

Ikarion Software

Neue Labels braucht das Land

Auf den Flügeln der Phantasie wollen die Macher bei Ikarion ihre Kunden reisen lassen. So lautet zumindest der offizielle Werbespruch der neuen Softwareschmiede. Mit bisher zwei geplanten Titeln soll das Ziel Luftschiffe angesteuert werden. Zunächst einmal will man den Simulationssektor abdecken. Eine gute Idee allein reicht da allerdings nicht, es kommt auch auf die professionelle Umsetzung und die gelungene Aufmachung an. Also greift man in die Vollen: Für Grafik und Sound konnten Leute verpflichtet werden, die sich auf dem Spielemarkt schon einen Namen gemacht haben. Darunter finden sich illustre Namen wie Chris Hülsbeck und Ralph Stock. Tatsächlich können sich die Ikarion-Spiele in jeder Beziehung, angefangen beim Verpackungsdesign bis hin zum Menüsystem, durchaus mit der internationalen Konkurrenz messen.

Ein wichtiger Aspekt des Simulations-Genres ist die Realitätsnähe. Daher geht der Entwicklung jedes Ikarion-Spiels eine umfangreiche Recherche voraus. Dabei kann es sich zum Beispiel um die komplette Geschichte der Zeppelin-Ära oder um trickreiche Praktiken im Fußball-Busineß handeln. Last but not least ist bei einem deutschen Label auch ein umfangreicher Kundensupport zu erwarten. Ikarion läßt die komplette Distribution von der Firma Kingsoft erledigen und dürfte somit bei allen wichtigen Softwarehändlern vertreten sein. Wer einmal einen Bug in einer außereuropäischen Software entdeckt hat und sich etwa bei einer amerikanischen Hotline beschweren oder einen Rat einholen wollte, weiß ein Lied davon zu singen, wie schwer so etwas ist. Ikarion dagegen wird eine Game-Hotline einrichten, in der Spieler solche dringenden Fragen direkt loswerden können.

▲ *Giants of the Sky: Aus fliegenden Bleistiftstummeln werden prächtige Luftschiffe*

Wer die Registrationskarte abschickt, kommt in den Genuß von Updates, verbilligten Datendisketten und Produktinfos. In der Ikarion-Mailbox, die ebenfalls jedem Kunden offenstehen soll, finden sich Demos, Nachrichtenbretter zu Ikarion-Produkten und aktuelle News aus der Szene.

Historische Luftriesen

Letztendlich entscheiden jedoch die einzelnen Titel über Wohl und Wehe eines Softwarelabels, und hier hat Ikarion einiges Aufsehenerregende zu bieten:

Der erste Titel, mit dem das ambitionierte Softwarehaus die Herzen der Spieler erobern will, dreht sich um ein Kapitel der Luftfahrtgeschichte, das bisher sträflich vernachlässigt wurde. Es ist die vierzigjährige Ära der sogenannten Luftschiffe, von denen man in heutigen Krisenzeiten wieder so gerne spricht. Als Pionier der Luftfahrt versucht der Spieler in einer Art Strategie-Simulations-Adventure, seinen gerade frisch geerbten, hoffnungsvollen Betrieb am Leben zu erhalten.

Um das Spiel erfolgreich zu beenden, gilt es, Fluglinien aufzubauen, neue Luftschifftypen zu entwickeln, Höhen- und Weitenrekorde aufzustellen, geschickt Gas- und Treibstoffdepots einzurichten, Währungskrisen aus dem Weg zu gehen, Börsenspekulationen zu betreiben, Spezialmissionen zu erfüllen und – als kleiner Gimmick am Rande – die Frau fürs Leben zu finden.

Wer hätte gedacht, daß dieses Thema soviel hergibt? In den vierzig Jahren der Zeppelin-Ära hat der Spieler alle Hände voll zu tun, wenn er nicht frühzeitig in Konkurs gehen will. Das Programm nutzt die Super-VGA-Auflösung und verwendet lediglich 16 Farben. Das hört sich zunächst eher dünn an, aber dank spezieller Palettenprogrammierung kommt das 1900er Feeling genial rüber. Alles findet vor authentischen Backgrounds statt; der Spieler kann sozusagen im Geschichtsbuch nachlesen, wann der günstigste Zeitpunkt ist, sich mit Rohstoffen einzudecken. **Zeppelin – Giants of the Sky** sieht toll aus, verspricht dank der vielen Spielelemente ausgewogenen Langzeitspaß und glänzt mit einem tollen Soundtrack.

Verlagsunwesen

Als zweiter Streich ist eine Zeitungssimulation geplant, die von niemand Geringerem als den Machern von *Mad-TV* gestaltet wird. Wer diesen Klassiker kennt, weiß, daß es in den Redaktionsräumen der **Mad News** alles andere als bierernst zugeht. Der Spieler tritt eine Stelle als Zeitungsmacher auf einem stillgelegten Redaktionsschiff im Hafen an und muß versuchen, durch geschickte Einkäufe und Plazierungen von Berichten ein erfolgreiches Tageblatt zusammenzustellen und zu verkaufen.

Dazu muß er mit freien Redakteuren verhandeln, das Archiv plündern, Werbeverträge aushandeln, japanische Spekulanten abwimmeln und nebenbei auch noch seine nervige Ehefrau um die Ecke bringen. Hört sich schon mal ziemlich crazy an, ist jedoch noch gar nichts gegen die Nachrichten, die in diesem Blatt erscheinen sollen.

Die Texte und Pseudo-News stammen aus der Feder der "Neue-Spezial"-Redakteure, also von einer ultraverrückten Satirezeitschrift, die es in der Presselandschaft tatsächlich gibt. Allein beim Studium der News, die sich erfreulicherweise ausdrucken lassen, kann man sich total beölen. Was das Game letztendlich an Spielspaß hergibt, ließ sich anhand der frühen Beta-Version noch nicht genau bestimmen, abgedrehter Humor mit Tiefgang ist aber auf jeden Fall schon mal garantiert. Weiter so, Ikarion, die beiden Starttitel haben ziemliches Potential, und auf die fertigen Versionen kann man jetzt schon gespannt sein.



Mad News: die Rätselredaktion

Future Entertainment Show

Schauen, spielen, kaufen

Unser Mann in England, Derek dela Fuente, hat sich für Euch auf der Future Entertainment Show im novembrig-kühlen London umgesehen. Hier ist sein Bericht.



▲ 50.000 Leute drängten sich um die Stände der Softwarehersteller



▲ Ein 54er Cadillac Eldorado schmückte den Ocean-Stand

Während die meisten Messen in erster Linie die neuesten und fast fertigen Produkte zeigen, war die Future Entertainment Show in London wieder einmal vornehmlich eine Verkaufsshow. Spiele, die in fast allen Magazinen bereits seit Monaten getestet worden sind, konnten jetzt vom zahlenden Publikum ausprobiert werden. Dementsprechend sah die Messehalle eher wie eine überdimensionierte Spielhalle aus, in der sich rund 50.000 Leute um die Games drängten. Highlight war mit Sicherheit der Quasar. Mit Lasergewehren ausgestattet, konnte man dabei durch Tunnel hetzen und die Jungs von der Gegnerpartei rösten.

Das Größte an dieser Show war aber mit Sicherheit die Lautstärke. Schließlich versuchten sich die Nachbarstände mit immer noch ein wenig lauterem Sound zu übertrumpfen. Die Machos der Branche, Sega und Nintendo, lieferten sich wie auf fast jeder Show so etwas Ähnliches wie einen Größenwahnkampf. Bei Sega ließ man sogar zwei Typen in Sonic-Kostümen patrouillieren. Schade eigentlich: Ein Wrestling-Match zwischen Sonic und Mario wäre doch eine echte Attraktion gewesen. ■

ddf

Zwei Schnüffler bitten zur Kasse

Sam & Max, das berühmte Schnüfflerduo, haben diesmal etwas ganz Besonderes für Euch auf Lager: saftige Preise!

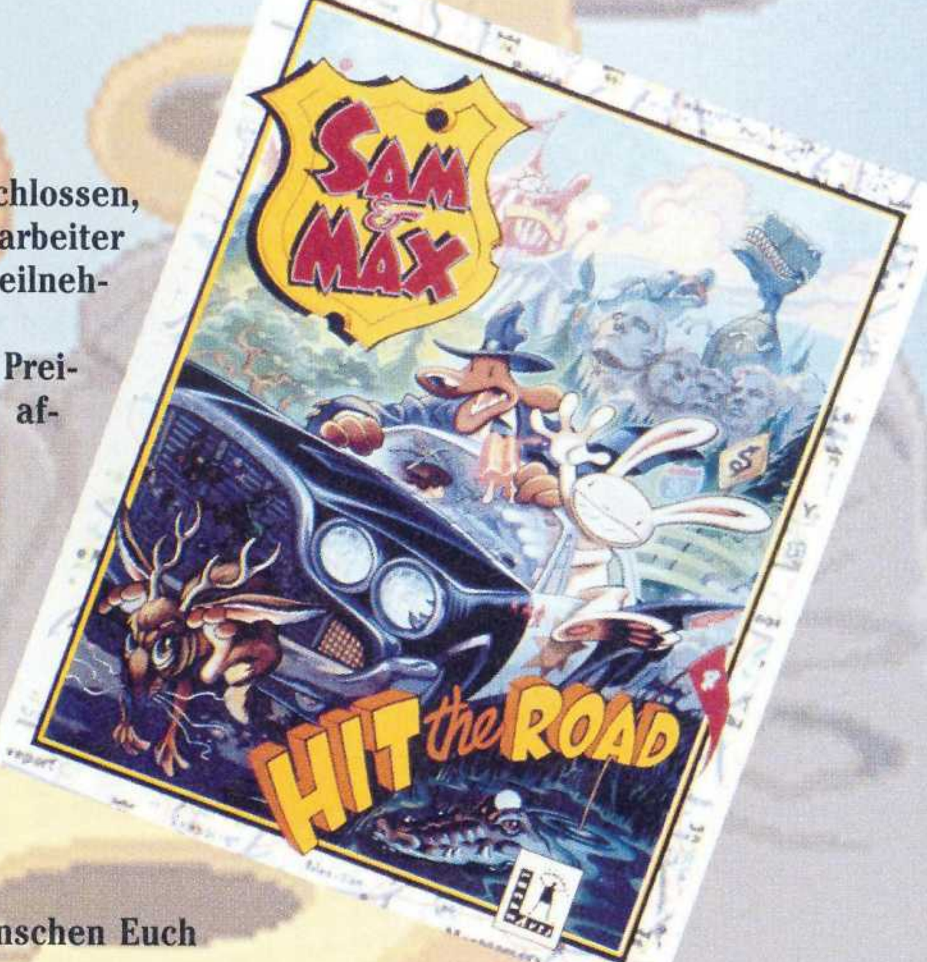
Ey, Man, Girls, Freaks und sonstige Fans. Bei meinem letzten Abenteuer in Good Old Germany hab ich was ganz Dolles erlebt. Da war ich auf so 'nem Dingsbums, na Ihr wißt schon, wo man so absolut abfahren und Krimskrams gewinnen kann, wo es meist so richtig laut ist – so mit Tschingderassabumm und so –, ach ich komm' jetzt nicht drauf, wie das heißt. Vielleicht könnt Ihr mir ja auf die Sprünge helfen – ach ja, eins weiß ich noch, dieser Ort spielte bei unserm Game eine ganz entscheidende Rolle. Na, aufgepaßt und Review gelesen? Ich denke, Ihr wißt genau, welchen Ort ich meine! Wenn Ihr es rausgekriegt habt, schickt einfach 'ne Postkarte mit dem Lösungswort bis zum 31. Januar 1994 (Datum des Poststempels) – selbstredend ausreichend frankiert – an den:

TRONIC-Verlag
ASM
Kennwort: Sam & Max
Hessenring 32
37269 Eschwege

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, und wie immer dürfen Mitarbeiter des TRONIC-Verlags nicht teilnehmen.
Bevor ich es vergesse – die Preise! Absolut abgefahren, affen...:

1. Preis: Das Mega-Super-Reliefposter von Sam & Max (limitierte Auflage: weltweit nur 500 Stück);
weitere zehn Preise: jeweils einmal Sam & Max (das Spiel) in deutsch

Tschüs, und viel Glück wünschen Euch Sam & Max



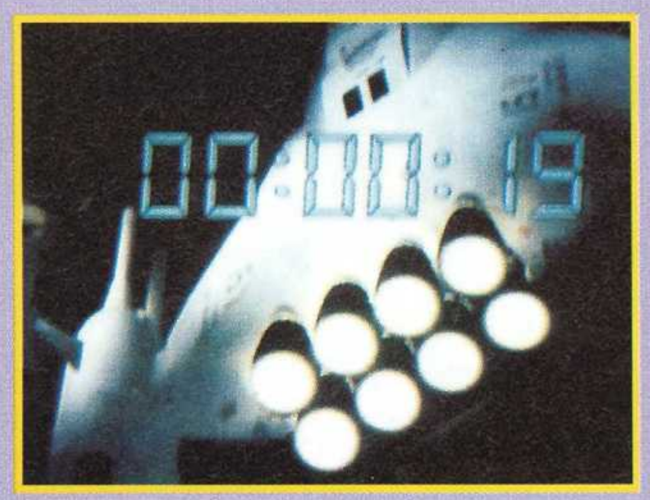
SEGA Virtualand

Von Pistenstars und Bruchpiloten



▲ Schauplatz meiner schönsten Siege und Niederlagen: Das AS-1

Welcome back to Las Vegas! Alle, die seit der letzten ASM ungeduldig darauf gewartet haben, zu erfahren, was in aller Welt denn nun Michael Jackson mit einem Cyberspace-Raumfähren-Spiel zu tun hat, dürfen nun ihren Wissensdurst stillen. Aber auch alle anderen sind herzlich eingeladen, zusammen mit unserem US-Korrespondenten Markus Krichel einen Blick ins SEGA Virtualand zu werfen. Zusammen mit vielen anderen Attraktionen ist dieses Hi-Tech-Spielparadies im Inneren der 125 Meter hohen Glaspyramide des Luxor-Hotels in Las Vegas untergebracht.



▲ Alle Hände an den Knöpfen? Bei '0' müssen alle acht Raumpiloten gleichzeitig drücken

Das Motto in der Spielhalle der Zukunft lautet "Virtual Reality", daran zweifelt kaum jemand. Und diesmal ist es Videospiel-Gigant SEGA, der hier den Boden ebnet. Da Spiele-Attraktionen ebenso wie Fliegen oder Geld das Bestreben haben, sich an einem Fleck zu konzentrieren, ist es kein Wunder, daß SEGAs Cyberspace-Arcade sich ausgerechnet in der Luxor-Glaspyramide in Las Vegas befindet – genau jener Pyramide, die noch jede Menge weitere Attraktionen und Attraktiönchen zum Staunen, Träumen oder Sich-an-den-Kopf-fassen enthält. Ihr kennt sie ja bereits aus der ASM 1/94...

SEGAS virtueller Erstling

Das erste "Virtualand Amusement Center" der Welt eröffnet dem Besucher erste Einblicke in die Zukunft von Arcadia. Aboluter Oberhammer: AS-1. Das ist im Prinzip eine Raumfähre, in der acht Personen Platz finden. Vorn im Cockpit hat man einen Großbildschirm installiert, der zum einen für die Kommunikation da ist und zum anderen das Geschehen außerhalb der Fähre zeigt. Vor jedem Sitz befindet sich eine Konsole mit zwei Feuertasten. Dreh- und Angelpunkt von AS-1 ist das unterhalb der Raumfähre installierte Hydrauliksystem, das alle Bewegungen des Fluges simultan zum Geschehen auf dem Bildschirm umsetzt und so für die interessantesten Gefühle im Magen und in anderen Teilen des Körpers sorgt.



▲ Kennt Ihr den? Diese "Lichtgestalt" ist kein anderer als Captain Michael

Captain mit Handschuhen

Nicht nur in Amerika werden Showstars gern zur Verkaufsförderung für Produkte aller Art eingesetzt. Aber wo anders als in Amerika könnte man auf den Gedanken kommen, einen Musik-Megastar wie Michael Jackson "lebensecht" als Captain in ein Virtual-Reality-Science-Fiction-Spiel einzubauen? Genau dies ist bei "Scramble Training" geschehen, dem Programm, das im Inneren von AS-1 läuft.

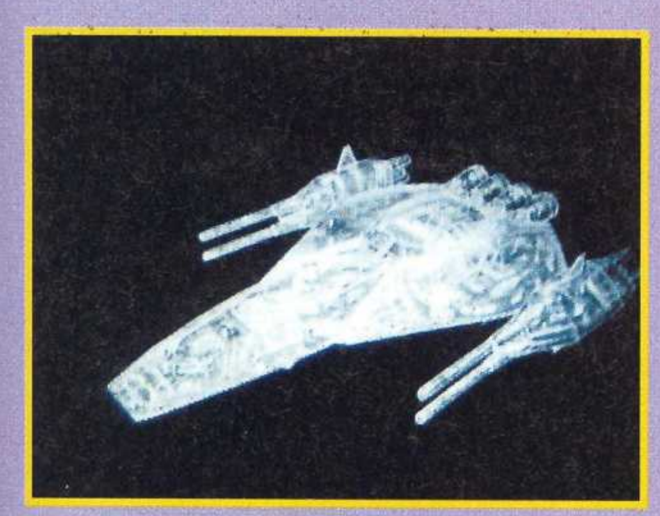
Unter fachkundiger Anleitung des "Großen Behandschuhten" Michael Jackson begebe ich mich also als Pilot Nr. 1 mit sieben weiteren Weltraumkadetten auf den Jungfernflug. Die Mission unterteilt sich in drei Aufgaben. Die erste, das Starten der Triebwerke, ist noch relativ leicht. Sobald der Countdown genau 00:00 erreicht, müssen alle acht Kadetten gleichzeitig die Startfunktion auslösen. Gelingt dies, wird unsere Raumfähre mit vollem Schub aus der Startröhre katapultiert. Wenn jedoch nur eines der Triebwerke nicht rechtzeitig zündet, fehlt der notwendige Schub, und unser Space Cruiser stürzt ins Bodenlose.

Bei meinen insgesamt sieben "Tours of Duty" war leider jedesmal mindestens eine Pappnase dabei, die das Prinzip des Countdowns nicht ganz schnallte. Bevor der Raumflug jedoch ein verfrühtes Ende nehmen konnte, griff Kapitän Michael jedesmal in letzter Sekunde rettend ein und riß die abstürzende Fähre kurz vor dem Aufprall zurück in Richtung Himmel. Doch selbst der Behandschuhte konnte den direkten Zusammenstoß mit zwei riesigen Werbetafeln nicht mehr vermeiden.

Das Gefühl, das während dieses Zusammenpralls aufkommt, ist unbeschreiblich. Beim Sturz bringt die Hydraulik das Gefährt in extrem steile Sturzflug-, kurz darauf in ebenso extreme Steigflug-Position. Knallige Soundeffekte unterstützen noch das Realitätsgefühl bei der Kollision mit den Werbetafeln.

Eine Raumschlacht, die ist lustig...

Der nächste Teil unserer Mission führt uns ins All. Die terranische Flotte hat sich hier zu friedlichen Manöverübungen eingefunden, an denen auch wir teilnehmen dürfen. Wir fliegen über die versammelte Flotte hinweg, und während ich noch diesen wahrhaft majestätischen Anblick genieße, werden wir plötzlich attackiert. MICHAEL!!! HELP!!! Moment – ruhig Blut. Wozu brauche ich ihn eigentlich? Schließlich bin ich ein schlachtenerprobter X-Winger. Der Zielsucher saugt sich am feindlichen Fighter fest, und die Devise heißt "Feuer frei". Nachdem wir gemeinschaftlich fünf Feinde ins Jenseits befördert haben, greifen wir das feindliche Mutterschiff an. Unter den aufmunternden Zurufen unseres Kapitäns, der uns zwischenzeitlich mit seiner Piepsstimme gewaltig auf den Keks geht, zerlegen wir auch dieses Schiff



▲ Kleine Schiffskunde

fachgerecht in seine Einzelteile. Schaff dich, Michael, ich übernehme hier das Kommando. Offenbar hat er auch selbst eingesehen, daß mit ASM-Reportern nicht zu spaßen ist. Als bester Schütze an Bord darf ich daher unsere Raumfähre auch landen.

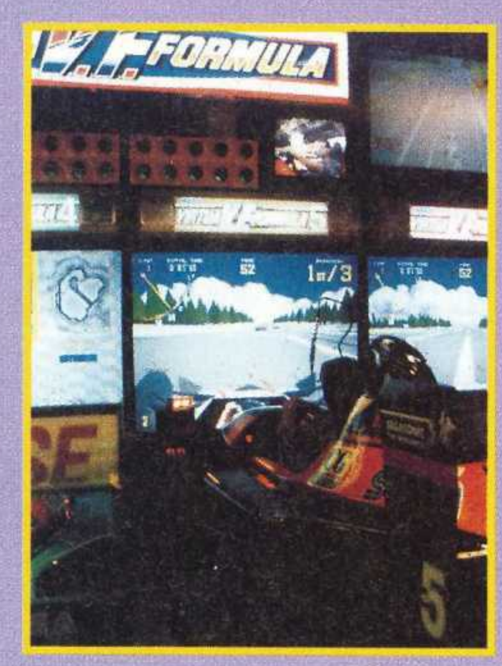
Landen – (k)ein Kinderspiel...

Nach dem Wiedereintritt in die Erdatmosphäre muß ich den Landeanflug genau nach vorgegebenem Muster durchführen. Diese Szene erinnert gewaltig an den Hindernisparcours in X-Wing. Die ersten Hindernisse durchfliege ich elegant unter den neidischen Blicken meiner Kameraden, die jetzt zur Untätigkeit verurteilt sind. Selber schuld – die hätten ja vorhin besser zielen können. Leider geht im letzten Drittel der Landung irgendwas daneben. Wir stehen plötzlich auf dem Kopf, was zur Folge hat, daß rechts jetzt plötzlich links ist. Meine Damen und Herren Mitflieger bereiten sich schon mal auf den nahenden Crash vor, der natürlich nicht ausbleibt. Nachdem wir zirka 200 Meter über die Landebahn geschlittert sind, kommen wir schließlich in einem Hangar zum Stehen, jedoch nicht ohne vorher noch ein paar Fighters zu demolieren.

Na ja, schließlich haben wir alle überlebt. Meine treuen Kameraden Nr. 2 bis 7 wissen das offenbar nicht recht zu würdigen. Die Kommentare reichen von "Echt stark, Nr. 1" über "Bruchpilot!" bis hin zu "Mit dir flieg' ich noch mal!...". Undankbares Gesindel! Die letzte Demütigung muß ich mir dann schließlich noch von unserem tapferen Kapitän gefallen lassen: "Nr. 1! Das war ja wohl nichts."

Da gibt's nur eins. Zurück zum Kassenschalter, neue Karte gekauft und wieder hinten angestellt. Denen werd' ich es diesmal aber zeigen...

Wie ich es dann noch sechsmal versiebte und zum guten Schluß meine Frau Linda (die ich nun aufgrund einer blödsinnigen Wette zwei Wochen lang als "Weltraumgöttin" adressieren muß) das Ding heil herunterbrachte, werde ich hier mit keinem Wort erwähnen...



▲ Magenechtes Kurvenfeeling wird garantiert

Gentlemen: Start your Engines!

Meine nächste VR-Erfahrung durfte ich bei "Virtua Formula" machen. Bis zu acht angehende Formel-1-Piloten können hier die nebeneinander angeordneten Formel-1-Repliken besteigen. Vor jedem Fahrzeug befindet sich ein Großbildschirm, wo der Pilot sich von der Cockpit-Perspektive aus orientieren kann. Die Streckenteile auf diesen Bildschirmen fügen sich zur Gesamtbreite des Kurses zusammen. Außerdem sind während des Rennens ständig zwei Kameras auf die Fahrer gerichtet, deren Bilder dann dem staunenden Publikum auf zwei weiteren Bildschirmen gezeigt werden. Die Fahrzeuge sind auch hier mit einem Hydrauliksystem verbunden, das die entsprechenden Fliehkräfte in das Innere überträgt. Eine kleine Anzeige im unteren Bildschirmteil zeigt die Positionen der Mitbewerber. Nach dem Rennen wird der Sieger mit einem Zielfoto prämiert.



▲ Gemeinsam machen auch Hi-Tech-Spiele einfach mehr Spaß: hier der "Virtua Formula"-Rennstall



▲ Frisch gestartet ist halb gewonnen – und schon geht es in den blauen Cyberspace-Himmel hinein

"Virtua Formula" ist eine ausgezeichnete Rennsimulation, zu der ich immer wieder zurückgekehrt bin. Die größten fahrerischen Erfolge hatte allerdings eine mir näher bekannte Dame, die neuerdings auf den Namen "Queen of the Road" hört.

Round and round and round...

Auch bei R360, einem "gyroskopischen" Flugkampfsimulator, bekommt der Pilot die bei seinen Manövern entstehenden Fliehkräfte zu spüren. Die Pilotenkapsel hängt in einem runden Metallgestell und läßt sich in jede beliebige Richtung schwenken. Freunde von Seekrankheit und anderen biologischen Vergnügungen würden sich wundern, welche netten Auswirkungen dieses Kunststück auf den menschlichen Körper hat. Grafisch bietet dieser Flugi zwar nichts Weltbewegendes, dennoch ist die "Erfahrung am eigenen Leibe" eine echt starke Geschichte.

Von den drei VR-Attraktionen ist R360 grafisch eindeutig die schwächste. Das soll jedoch nicht heißen, daß es keinen Spaß macht.

Leider konnte ich nur zweimal im R360 fliegen, bevor das Gerät seinen Geist aufgab. Wer nun denkt, daß diese Tatsache irgend etwas mit meinen Flugkünsten zu tun hat, irrt sich jedoch gewaltig. Wer mir nicht glaubt, kann gerne die "Jet Goddess" fragen...

Goodbye, Las Vegas!

Die Zeit im "Virtualand" ging schnell vorbei – viel zu schnell. Besonders das AS-1 hätte ich gern noch ein paar Dutzend Male gesteuert. Es fällt schwer, sich loszureißen – aber in Las Vegas habe ich sicher gelegentlich wieder mal zu tun. Früher oder später werden Spielhallen auch in Deutschland so aussehen – es ist bestimmt nur eine Frage der Zeit. ■

mk/sz



▲ R360: Hier geht es im wahrsten Sinne des Wortes rund



▲ Ein Bild, das man nur zu gerne sieht

Ein Klassiker im neuen Gewand: Super Bomberman sorgt wieder einmal für Furore, diesmal auf dem Super NES. Bombenlegen und Abhauen ist der ganze Spielwitz, dennoch reicht es aus, um den Lachflash des Lebens zu bekommen.

Showdown der Bombenleger

SUPER BOMBERMAN

Super NES, **109 DM**, Hersteller: **Sony**, England, Muster von: **Hudson Soft**.

"Verdammt, ich habe mich schon wieder selbst in die Luft gesprengt", kommentiert Thomas seine letzte Aktion, legt das Joypad aus der Hand und dozt seinen Schädel ein paarmal gegen die Küchentür. Arndt dagegen ist ein potentieller Selbstmordkandidat und frißt mit Vorliebe die Totenköpfe (nur um aus reiner Gehässigkeit andere zu infizieren). Zack, da hat er mich. Beide flitzen wir jetzt mit einem Affenzahn über den Screen und legen Bomben wie eine Legehenne Eier auf Koks. Mist, der lachende Vierte ist Peter, der sich einfach in eine Ecke zurückzieht und schadenfroh dem Treiben zusieht.

Kenner wissen jetzt bereits, worum es geht: Bomberman ist zurück! Das genialste Spiel seit der Entdeckung des Kamasutra. Bis zu vier Spieler toben sich in einer Arena aus. Die Wege sind zu Beginn mit Steinblöcken versperrt. Jeder versucht nun, sich einen Weg zum Gegner freizusprengen, indem er Bomben neben die Steine legt und sich schleunigst aus dem Staub macht. Unter den Steinen findet man gelegentlich ein paar Extras.



▲ Das Standardlevel: immer noch der Klassiker

Soweit zur Spielidee. Nicht-Bomberman-Spieler sollten sich jetzt nicht vom simplen Spielaufbau abschrecken lassen, der Gag daran ist nämlich, daß die anderen Spieler oft genug Mist bauen und so die Lachnummer vorprogrammiert ist. Der Spielwitz entsteht aber nicht zuletzt aus den Kommentaren zu reichlich dämlichen Aktionen, die auch den besten Spielern noch passieren.

Der relativ geringe Kaufpreis von 109 DM sollte aber nicht für bare Münze genommen werden, denn schließlich fehlen zum vollendeten Bombenabend noch ein Vier-Spieler-Adapter für ca. 60 Mark (lohnende Anschaffung), zwei Tüten Chips, eine oder zwei Kisten Bier und drei Freunde.

Das Spiel für einen Spieler ist eher eine Trainingsrunde und ansonsten fast langweilig. Richtig ab geht es eigentlich nur im Battle-Mode mit zwei und mehr Spielern. Insgesamt zwölf Arenen gibt's, die alle ihre Tücken haben. Thomas ist zum Beispiel ein absoluter Fan vom Tunnel-Level. Des weiteren stehen Förderbänder, Zufallsbomben, Scheinwerfer und einiges mehr auf dem Programm. Also ist für Abwechslung gesorgt.



▲ Das Blumenlevel: nicht gerade zum Ausruhen gedacht


▲ Die Welt des Solospielers inklusive Endgegner



Einziger Schwachpunkt am Game: Die Musik nervt auf Dauer ganz ordentlich und ist nur in Kombination mit den Sound-FX abzustellen. Dennoch: Das ultimative Game fürs Super NES. Unbedingt kaufen! In letzter Minute erreichte mich übrigens noch die Nachricht, daß **Super Bomberman** auf jeden Fall im nächsten Jahr mit neuen Ideen fortgesetzt wird.



▲ Im Solomodus geht es gegen fiese Monster



ASM HIT

Urteil: 10 GUT

Kategorie	Wertung
Grafik:	8
Sound:	8
Ablauf:	12
Dauerspaß:	12
Humor:	12

Das beste Mehrspielergame auf dem Markt



Bitte die ABO-Karte oder die Bestellkarte im Heft benutzen.



ASM Jahresabo

79,20 DM

100% PREISWERT

100% SCHNELL

100% KOMPLETT





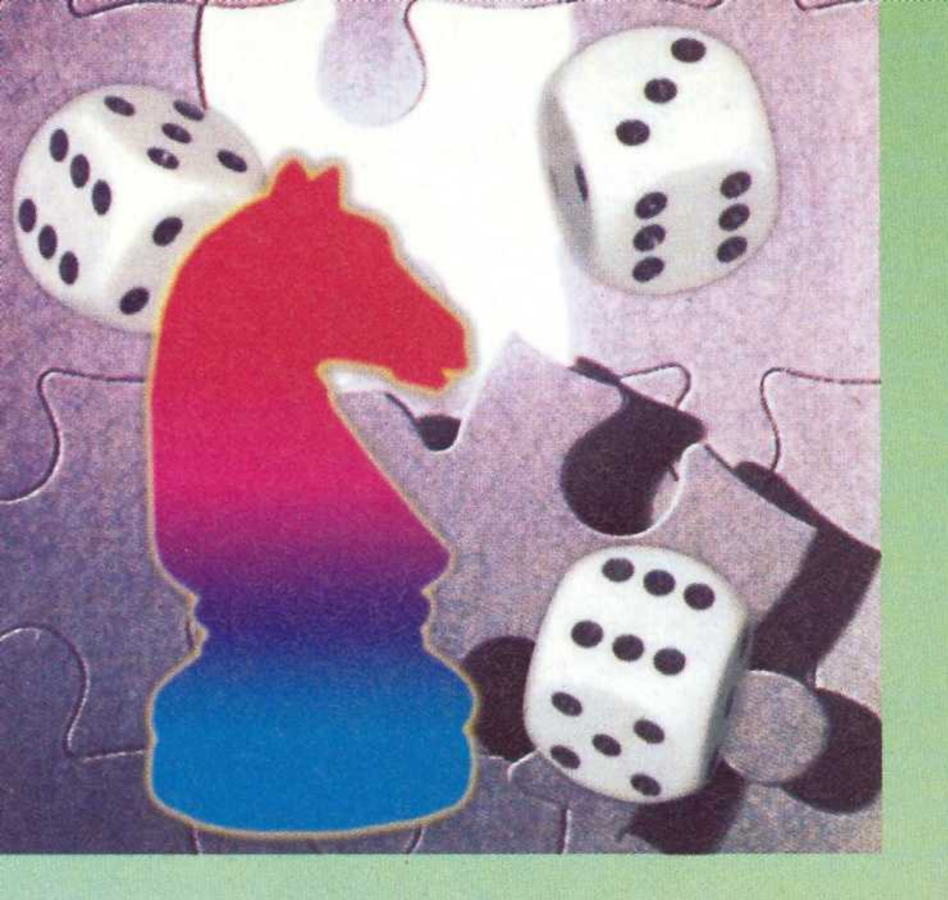


Wenn Sie ASM abonnieren, sparen Sie gegenüber dem Einzelkauf einen Batzen Geld!

Wenn Sie ASM abonnieren, bekommen Sie ASM noch vor dem offiziellen Erscheinungstermin – früher als Ihre Nachbarn.

Wenn Sie ASM abonnieren, verpassen Sie mit Sicherheit keine einzige Ausgabe und erhalten somit ein lückenloses Nachschlagewerk.

Alle Preise verstehen sich zuzüglich Porto und Verpackung.



HAND & KOPF

Klassiker. Ein Wort, das auf der Zunge zergeht. Wie liebt man "Casablanca" noch immer: "Ich schau Dir in die Augen, Kleines" – selbst bei der einunddreißigsten Fernsehaufführung. Schwärmerisch wandern die Blicke über die ledergebundenen Buchrücken einiger Meter Goethe, selbst wenn der vielleicht nur repräsentativ im Regal steht. Das sind eben die Klassiker, kurz: Man muß einfach dabeigewesen sein.

ECHT KLASSISCH ABER NEU!

CHAMÄLEON

ca. 40 DM, von: **Wolfgang Großkopf**, für: **2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren**, Hersteller: **VSK Erwachsenenspiele**, Friedrichstr. 10, 61231 Bad Nauheim.

Auch bei Brettspielen gibt es so etwas wie die Faszination der Klassiker: Wahre Kenner der Szene belegen den anderswo für den Großen Brockhaus vorgesehenen Platz in der Wohnzimmeranbauwand dekorativ mit der 3M-Sportspielserie. Schach, Kalaha, Halma oder Mensch-ärgere-Dich-nicht sind alles Spiele, denen das Attribut Klassiker zusteht. Immer wieder werden sie gerne gespielt, oder sie feiern in vielen unterschiedlichen Gewändern neue Auftritte.

Schach. Klar, haben wir alle schon einmal mitgemacht. Die einen noch immer schön professionell mit Schachuhr und richtigem Outfit in Form eines Marmortischchens vor dem prasselnden Kamin, die anderen eher hausbacken aus der Spielesammlung, auf der Rückseite des Mühlebretts. Egal: Die Grundregeln sind vertraut, und wer auch nur eine schlappe Erinnerung daran hat, wie Dame, Turm, Springer und Läufer beim Schach ziehen dürfen, der hat mit **Chamäleon** keine Probleme.

Farbenprächtig präsentiert sich der 8 mal 8 Felder große Spielplan. Das Spielziel ist einfach umrissen. Wer als letzter der möglichen zwei bis vier Teilnehmer noch über einen oder mehrere Spielsteine verfügt, gewinnt. Dabei zeigen alle vier eigenen Spielsteine die gleichen Symbole: das Chamäleon (=Dame), die Raupe (=Turm), der Käfer (=Läufer) und der Schmetterling (=Pferd bzw. Springer) – jeweils farblich unterschieden. Die Farbe des Felds, auf dem der Stein gerade steht, entscheidet, welches Symbol momentan gilt, in welche Farbe das Chamäleon also gerade geschlüpft ist. Vorausschau ist gefragt, kein wildes Drauflosziehen, denn sonst steht zum gezielten Angriff mit Sicherheit gerade nicht die passende Zugmöglichkeit zur Verfügung.

Damit man sich aber so richtig im kleinen Raum konzentrieren kann, hat sich Autor Wolfgang Großkopf noch einen schönen zusätzlichen Gimmick einfallen lassen. In dem Moment, in dem auf einer oder mehreren der äußeren Reihen des Spielfeldes kein Stein mehr steht, gehen diese Reihen verloren, das Spielfeld wird eingeengt, maximal bis zur handlichen Größe von 3 mal 3 Feldern. Jetzt bloß keinen Fehler machen...

Chamäleon ist für Fans anspruchsvoller Taktikspiele ein absoluter Leckerbissen, der nicht nur spielerisch, sondern auch optisch überzeugen kann. Übrigens gibt es dieses strategische Vergnügen auch für den Computer, nämlich als PC-Umsetzung. Dazu aber mehr in der nächsten ASM.



▲ *Chamäleon: Die Farben entscheiden über den nächsten Spielzug*



◀ *Confusion: Nur der Gegner sieht, wie man selbst ziehen kann*

CONFUSION

ca. 85 DM, von: **Robert Abbott**, für: **2 Spieler ab 12 Jahren**, Hersteller: **franjos**, Zum Brinkhof 22, 33165 Lichtenau-Hanglarn.

Eine andere Variante der Variante ist **Confusion.** Vor vielen Jahren veröffentlichte Alex Randolph das Spiel *Mimikri*, dessen Besonderheit darin bestand, daß die Spieler zu Beginn nicht wußten, welcher Spielstein für welche Schachfigur stand. Erst im Verlauf des Spiels zeigte sich, wo sich etwa Dame und König versteckt hielten. Robert Abbott hat diese Idee weiterentwickelt. Wörtlich genommene Konfusion soll natürlich nicht auftreten, wenn zwei Kontrahenten zu einer Partie dieses Strategiespiels zusammenfinden. Jeweils zwölf große, quadratische Holzsteine stehen zur Verfügung, um den in der Mitte des Feldes liegenden weißen Puck zu erreichen, aufzunehmen und zur gegnerischen Grundlinie zu tragen.

Das klingt alles kinderleicht, wäre da nicht ein kleines Problemchen. Jeder Spielstein hat unterschiedliche Zugmöglichkeiten, die aber nur der Gegner sehen kann. So kündigt man seinen jeweiligen Spielzug immer an, und der Mitspieler gibt Auskunft, ob der geplante Spielzug auch möglich ist. In einem hervorragend ausgearbeiteten Protokoll können die Zugmöglichkeiten der einzelnen Steine notiert werden. Bei wem die Konfusion nicht die Überhand gewinnt, der kann auch eintragen, welcher Stein des Gegners zu welchen Zügen fähig ist, um so vor unangenehmen Überraschungen sicher zu sein.

Confusion ist nicht zuletzt durch seine nüchterne Gestaltung ein klar abstraktes Denkspiel. Die ursprüngliche Idee von Alex Randolph wurde konsequent weitergedacht und verdient viel Beachtung. Das neu hinzugekommene Kommunikations-Element macht sich nicht übel. Es ist aber vor allem die geniale Ur-Idee, die dem Spiel seinen Reiz gibt.

BILLABONG

ca. 45 DM, von: **Eric Solomon**, für: **2 bis 4 Spieler ab 10 Jahren**, Hersteller: **franjos**, Zum Brinkhof 22, 33165 Lichtenau-Hanglarn.

Einmal so richtig große Sprünge machen – wer würde nicht davon träumen? Gerade in dieser depressiven Winterzeit, vor dem Hintergrund einer wirtschaftlichen Rezession... – okay, liebe Spieler, zieht die Springerstiefel an (oder vielleicht doch besser nicht!) und folgt mir ins warme Australien. Dort mischen wir uns unauffällig unter die einheimische Tierwelt. Jetzt aber bitte keine weiteren Fragen, sonst fängt das Rennen um den **Billabong** womöglich ohne uns an. Bis zu zwanzig Känguruhs aus vier Teams drängeln sich an der Startlinie. Und jetzt das Zeichen. Weite Sprünge sind gefragt, aber immer nur über einen anderen Spielstein. Und natürlich muß in gleicher Entfernung auch hinter dem übersprungenen Stein Platz sein. Also hepp!

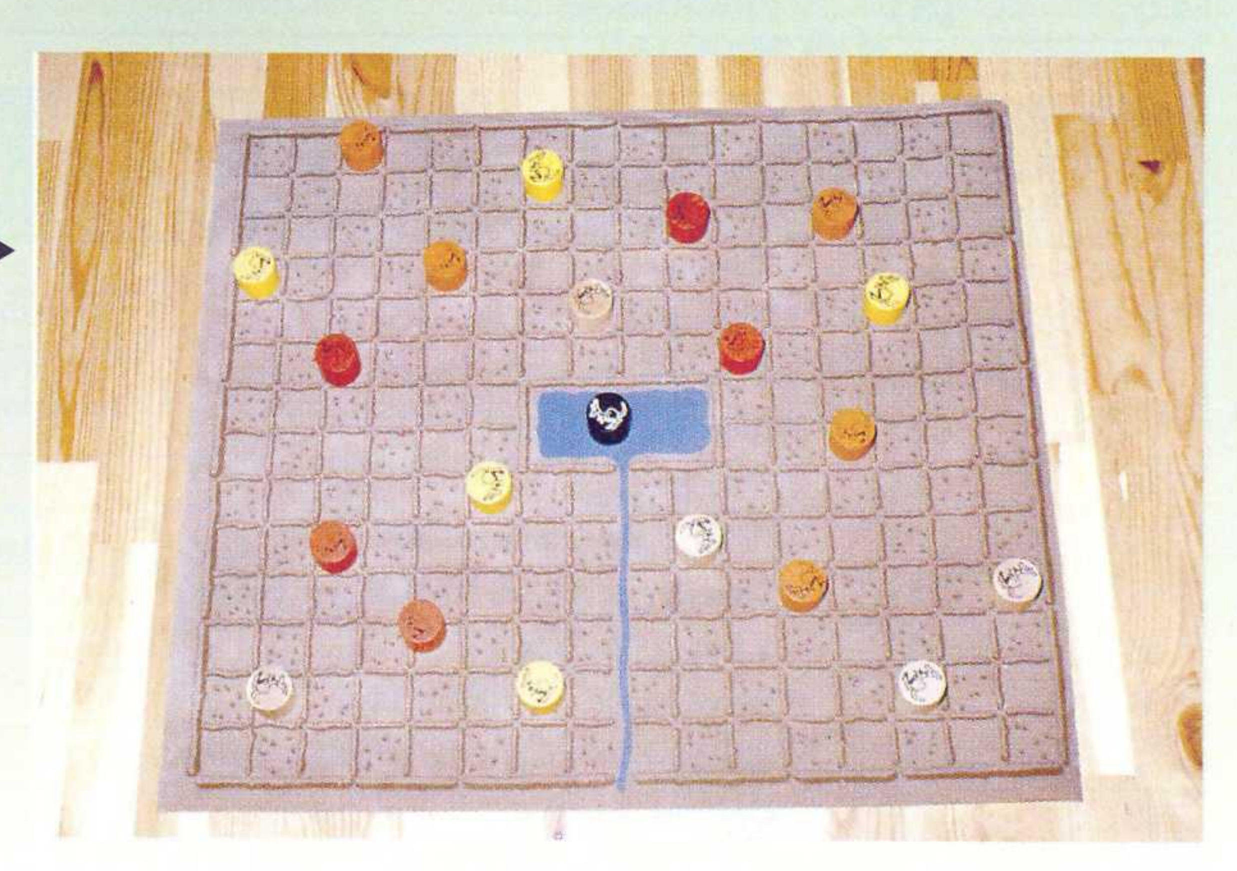
Jetzt schnell geguckt, ob noch ein weiterer, ein Folgesprung möglich ist. Die Sonne brennt erbärmlich. Schnell noch einmal halbrechts, über den Schiedsrichter drüber, denn auch das ist erlaubt. Zweimal kurz und einmal gaaanz lang über die Ziellinie – hinein in die erfrischende Kühle des Billabong (so heißen in Australien die Wasserlöcher).

Kommt Euch alles ein bißchen bekannt vor? Australien, logisch; Billabongs, na ja, vielleicht schon mal gehört, und Känguruhs sind ohnehin ganz lustige Tiere. Aber die Idee für das Rennen...? Genau, Riesen-Halma könnte man das auch nennen, was Eric Solomon hier unter neuem Titel veröffentlicht.

Das wäre an sich wahrscheinlich keine Zeile wert, hätte er das Spiel nicht mit dem raffinierten Kniff des Schiedsrichterkänguruhs ausgestattet, das immer auf den Platz gesetzt wird, den ein Känguruh gerade mit einem großen Satz verlassen hat. Zum Beispiel dient das der Orientierung auf dem Plan, damit Spielzüge zurückverfolgt werden können. Das Schiedsrichterkänguruh darf aber ebenfalls übersprungen werden und kann so zum Ausgangspunkt weiter Sprünge werden.

Billabong ist ein tolles Familienspiel, das nicht nur Fans des klassischen Halma begeistert. Aber jetzt genug geredet, ich höre den Pfiff des Schiedsrichterkänguruhs. Ich muß los. Am Billabong ist heute Renntag. ■

Rainer Scheer



Billabong: Känguruh-Rennen rund ums Wasserloch ▶

HITLINE im FEBRUAR

Die Ermittlung der deutschen Verkaufscharts wurde von Media Control vorgenommen und der ASM freundlicherweise zur Verfügung gestellt. Berechnungszeitraum dieser Hitlisten ist der November 1993.

MS-DOS

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(17)	Privateer	Origin
2.	(13)	Flight Simulator 5.0	Microsoft
3.	(1)	Day of the Tentacle	LucasArts
4.	NEU	Elite II - Frontier	Gametek
5.	(2)	Syndicate	Electronic Arts
6.	(3)	X-Wing	LucasArts
7.	(7)	Pinball Dreams	21st Century
8.	(11)	Lands of Lore: The Throne of Chaos	Virgin
9.	(9)	Prince of Persia II	Brøderbund
10.	(6)	The Lost Vikings	Interplay

AMIGA

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(10)	Lothar Matthäus	Ocean
2.	(1)	Syndicate	Electronic Arts
3.	(3)	Street Fighter II	U.S. Gold
4.	(5)	Goal!	Virgin
5.	(4)	Bundesliga Manager Professional 2.0	Software 2000
6.	(7)	Gunship 2000	Microprose
7.	(5)	Dune II	Virgin
8.	(3)	Eishockey Manager	Software 2000
9.	(8)	Lemmings II - The Tribes	Psygnosis
10.	(6)	Flashback	U.S. Gold

CD-ROM

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	The 7th Guest	Virgin
2.	(2)	Day of the Tentacle	LucasArts
3.	(3)	Der Patrizier	Ascon
4.	(5)	Dune	Virgin
5.	(9)	Wing Commander	Origin
6.	(6)	The Secret of Monkey Island	LucasArts
7.	(4)	Kings Quest IV	Sierra
8.	(7)	Sherlock Holmes II	Mindscape
9.	(10)	Secret Weapons of the Luftwaffe	LucasArts
10.	(8)	Battle Chess	Interplay

Die Leser-Charts setzen sich aus Euren Zuschriften zusammen!

Mit blutunterlaufenen Fußsohlen und der festen Absicht, nie wieder einer Frau das Kompliment zu machen, sie sei eine der besten Tänzerinnen, die mir je unterkommen ist, sitze ich nun hier und staune. Ja, ich staune wirklich: Die Hartnäckigkeit, mit der TURRICAN II seit mehr als zwei Jahren die Soundcharts anführt, sucht ihresgleichen. Und vielleicht wird in der übernächsten Ausgabe ja TURRICAN 3 siegreich sein, das nun in allen drei Disziplinen der Lesergunst seinen Einzug hielt. In der nächsten ASM gibt es den Jahresrückblick '93. Ihr habt daher massig Zeit, uns Eure Top-Games, Sounds und Grafiken zu nennen. Als Belohnung winkt wie immer ein ASM-Jahresabo; diesmal wurde RALF LEHMANN aus 75177 Pforzheim gezogen. Ich verabschiede mich heute mit meinem derzeitigen Lieblingslied: I can't dance... Euer Klaus

Karte an: ASM Hitline Postfach 1870 37258 Eschwege

Eine neue Form, weniger arbeitswilligen Kollegen auf die Sprünge zu helfen, entdeckte die stellvertretende ASM-Chefredakteurin Vera Brinkmann anläßlich der WOC '93. Den nach einer mehr oder weniger schlaflosen Nacht völlig erledigten Klaus Trafford packte sie kurzerhand, zog ihn, aus dem Stand heraus, in die Halle und meinte: "Jetzt tanzt Du nach meiner Pfeife!"

LESER-CHARTS ▲ UP AND DOWN ▼ TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(4) ▲	Monkey Island II	LucasArts
2.	(6) ▲	The Secret of Monkey Island	LucasArts
3.	(7) ▲	Civilization	Microprose
4.	(3) ▼	Bundesliga Manager Professional	Software 2000
5.	NEU!	Turrican 3	Rainbow Arts
6.	(5) ▼	Turrican II	Rainbow Arts
7.	NEU!	Goal!	Virgin

GRAFIK-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(4) ▲	Turrican II	Rainbow Arts
2.	(4) ▲	The Secret of Monkey Island	LucasArts
3.	(2) ▼	Monkey Island II	LucasArts
4.	NEU!	Turrican 3	Rainbow Arts
5.	(5) ●	Lionheart	Thalion
6.	(1) ▼	Indiana Jones IV	LucasArts
7.	Comeback!	Turrican	Rainbow Arts

SOUND-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1) ●	Turrican II	Rainbow Arts
2.	(7) ▲	The Secret of Monkey Island	LucasArts
3.	(5) ▲	Pinball Fantasies	21st Century
4.	NEU!	Turrican 3	Rainbow Arts
5.	(2) ▼	Apydia	Kaiko
6.	(4) ▼	Turrican	Rainbow Arts
7.	Comeback!	Monkey Island II	LucasArts

Es gibt Planeten in unserer Galaxis, da hat die Evolution eine völlig andere Richtung genommen als auf der Erde. Zum Beispiel der Planet der Hühner. Die wurden vor langer Zeit mal ziemlich aufsässig. Da kann nur einer helfen: Mr. Nutz!

Da lachen ja die Hühner

Mr. Nutz ist ein Eichhörnchen. Nein, keins der normalen Sorte: Mr. Nutz ist ein "Held-des-Universums-Eichhörnchen". Aber im Augenblick ist er eher das "Ich-mach-jetzt-Urlaub-und-will-nicht-gestört-werden-Eichhörnchen". Er sitzt auf dem besten Urlaubsplaneten der Galaxis und futtert Quarktaschen. Warum auch nicht?!?

Auf dem Urlaubsplaneten findet man Erholungssüchtige aus allen Gegenden des Universums und auch ein paar Einheimische. Darunter sind Hühner, ganz normale, aber geistig etwas unbedarfte Hühner. Die werden mit einem Mal rebellisch und betrachten sich plötzlich als die Herren des Urlaubsplaneten, obgleich ihr Intellekt eher dem eines Felsens gleichkommt. Der Grund:


▲ Im Wasser, im Wasser, wird manches Huhn nur nasser

Invasionshühner aus einer anderen Gegend der Galaxis wollen den Urlaubsplaneten zu einer planetarischen Speisekammer umwandeln.

Zwischen beiden Hühnerarten besteht eine enge Verwandtschaft, denn die einheimischen Hühner stammen von den Weltraum-Raubhühnern ab. Die haben schon vor langer Zeit alle Planeten, die sie erreichen konnten, in Vorratskammern umgewandelt, indem sie die Ozonschicht der Planeten absaugten, so daß diese sich aufheizten und ihre Bewohner rösteten. Dann wurden diese auf die Nachtseite gebracht und schockgefrostet, so daß sie als Tiefkühlmenüs nur noch in Kühltruhen gelagert werden mußten.

Das gleiche soll also jetzt mit diesem Urlaubsplaneten gemacht werden. Auf den verschiedenen Inseln mit den verschiedenen Urlaubsthemen machen sich große Raumschiffe breit, die die Gefahr näher bringen. Aber die Wirte..., äh, Hühner haben die Rechnung ohne Mr. Nutz gemacht. Der läßt sich das nämlich nicht gefallen und haut dem Federvieh gründlich eins auf den Schnabel.


▲ Mr. Nutz auf den Inseln

Mr. Nutz ist ein Plattform-Spielchen der Edelklasse. Saubere Grafik, sauberes Gameplay und ein super Sound – das sind die hervorstechenden Merkmale des Spiels. Nach dem Start kann man einen von vier vorgegebenen Spielständen auswählen, zu Beginn legt man sich am besten einen neuen an. Begonnen wird auf der Urlaubsinsel von Mr. Nutz.

Die Insel ist durch Teleporter (einzelne sind abgeschaltet und müssen erst durch erfolgreich absolvierte Level aktiviert werden) oder Stege mit anderen Inseln verbunden. Mit den Teleportern kann unser Eichhorn sehr schnell große Strecken überwinden. Die Teleporter mit rotem Punkt sind noch von den Hühnern besetzt, damit kommt Ihr jeweils zu den einzelnen Stützpunkten. Habt Ihr sie befreit, funktionieren sie wieder normal. Auf jeder Insel befinden sich fünf Hühnerstützpunkte, die es zu beseitigen gilt und zusätzlich auch noch "Tekkno-Städte" (Bonuslevel), die jedoch erst zum Level-Ende hin besucht werden können.

Auf der Insel gibt es Wege, auf denen Ihr Mr. Nutz entlang steuert. Dabei trifft er auf viele Bewohner, die ihm Tips geben, aber auch auf Schatztruhen, die Zubehör, Extraleben oder andere Goodies beherbergen. Manchmal trefft Ihr auch auf Flöße, die Ihr mit einem Sprung aktiviert. Ähnliche Wirkungen haben sogenannte Sprungpilze, durch die Ihr eine gewisse Strecke überwinden könnt.

Überall lauern Gefahren: Steine versperren Euren Weg – Ihr könnt sie aber mittels kleiner Bomben atomisieren. Auf jedem Kontinent gibt es einen bestimmten Gegenstand, der Eichhorns Fähigkeiten erweitert. Das Federsymbol zeigt an, daß Mr. Nutz fliegen kann (benötigt mindestens 5 Hitpoints). Die Taucherbrille steht fürs Tauchen, und der Blitz ermöglicht diverse Zaubersprüche. Ansonsten gibt's reichlich Boni wie Hitpoints, Edelsteine, Herzen, Schilde, Bomben oder Sterne einzusammeln. Vier Welten müßt Ihr von den Hühnern befreien: Naturwelt, Unterwelt, Wasserwelt und Inkawelt. Daneben könnt Ihr aber auch in den Weltraum reisen und dort Schätze plündern.

Mr. Nutz hat mir ausgesprochen gut gefallen. Das Spiel ist einfach toll, farbenfroh, lustig, spannend, actionreich. Das deutsche Programmiererteam Neon hat die Möglichkeiten des Amiga nicht nur gut ausgereizt, sondern auch dafür gesorgt, daß das Spiel auf allen Modellen läuft – vorausgesetzt, es ist mindestens 1 MByte RAM vorhanden (512 KB oder mehr Chip-, 512 KB oder mehr Fast-RAM). Die Farbanzahl beschränkt sich auf die normalen 32, allerdings sind die Paletten so gewählt, daß es auf den Nicht-AGA-Maschinen nicht auffällt – auf den AGA-Rechner auch nicht.

Die drei Disks sind nicht HD-installierbar, die Ladezeiten wurden jedoch minimiert. Überzähliger Speicher wird als Cache verwendet. Was soll man noch sagen? Schaut Euch die Bilder an, die sprechen für sich. Wer ein ausgereiftes Plattformspiel sucht – bitte sehr, hier ist es.

MR. NUTZ

Amiga, **79,95 DM**, Hersteller: **Ocean**, England, Muster von: **Bomico**.


▲ Ja, bin ich denn im Wienerwald?



Urteil: 11 — NUTZ HAT'S

Grafik:	11
Sound:	12
Ablauf:	11
Atmosphäre:	11
Dauerspaß:	11

Eichhornstarkes Spielchen

DAS TELEKOMMANDO KEHRT ZURÜCK

PC (VGA), Hersteller: **The Art Department**, 44787 Bochum, Muster von: **Hersteller**.

Sabotage im Netz

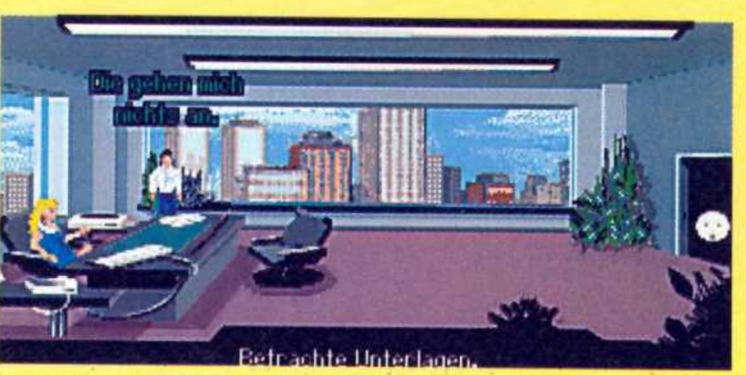
Ich bin der Christoph von der Post und repariere, egal, was's kost'. Und wenn ich was Besonders kenn', ist das vor allem ISDN. Find ich dabei noch Terroristen, werd' ich den Saustall gleich ausmisten.

Tja, so sind se, die Jungens und Mädels von der Post. Immer gleich da, wenn man sie braucht... WER LACHT DA? – **The Art Department** hat der Telekom bei der Verbesserung ihres Images ein wenig unter die Arme gegriffen und unter dem Titel **Das Telekommando kehrt zurück** ein neues Werbespielchen für den Gilb... – oh, Entschuldigung, alter DFÜler-Scherz – die liebe Telekom gemacht. Zwischen dem eher schwachen ersten "Telekommando"-Game und dem neuen Spiel liegen jedoch Welten

Die Handlung: Junger, erfolgreicher Telekom-Techniker (wahlweise Technikerin) kommt zum Hochhaus der Organisation Umwelt 2000. Dort geht zur Zeit alles drunter und drüber, sämtliche technischen Anlagen spielen verrückt, die ISDN-Anlage ist ausgefallen (Ähnlichkeiten mit real existierenden ISDNs sind rein zufällig... – grins!), die Klimaanlage entpuppt sich als Grillstation, und die Chefin sitzt leicht genervt im Chefinnensessel und kocht – vor Wut. Also: Unser TelTech läuft erst mal durch das ganze Gebäude, das heißt, er versucht es. Denn



▲ *So fängt alles an!*



◄ *Seltsame Sachen findet man in der dritten Etage*

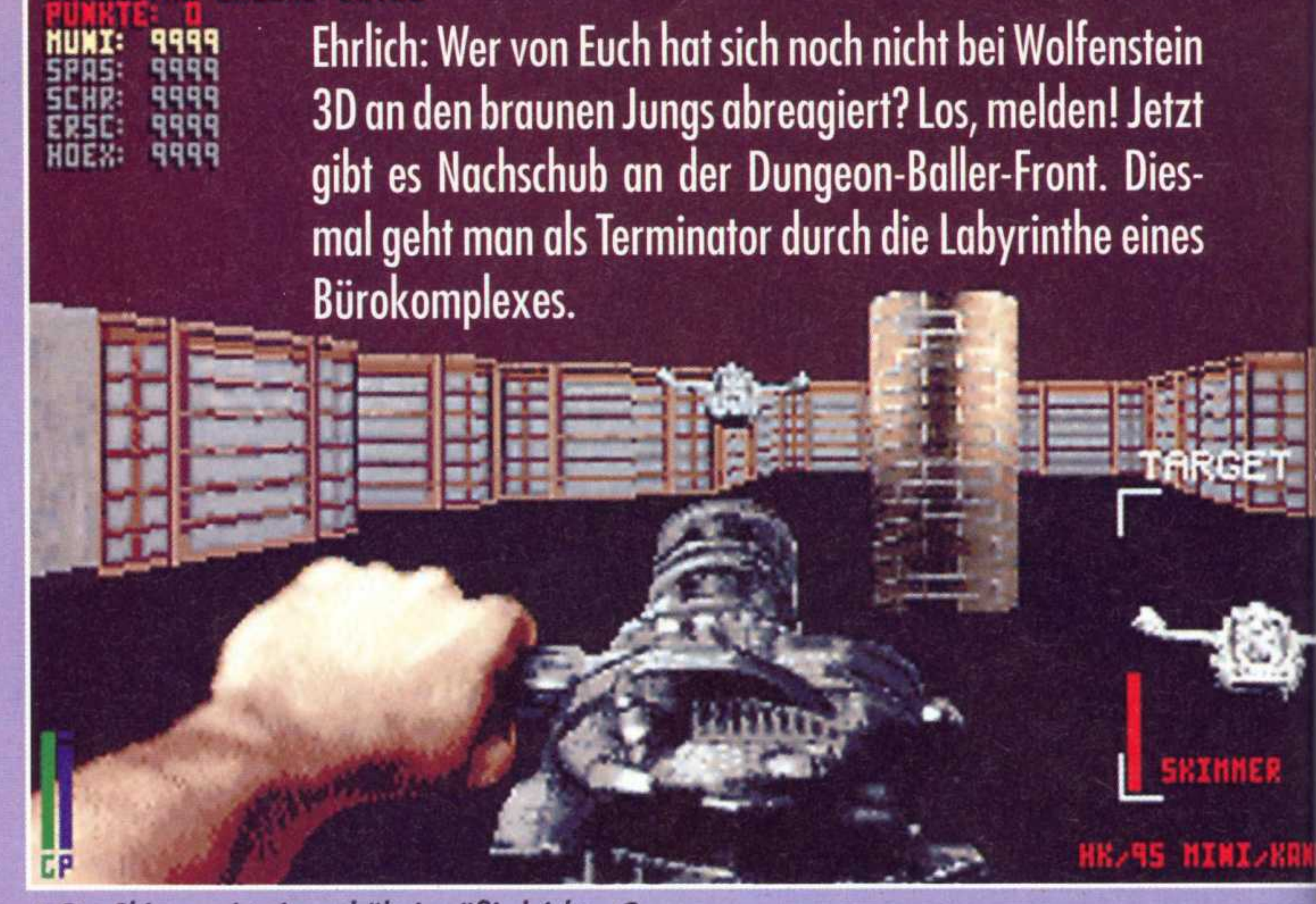
der Aufzug hängt ebenfalls. Nun weiß man ja, daß Aufzüge meistens oben eine Dachklappe haben, man muß nur herankommen. Wäre doch gelacht, wenn man das als ausgereifter Techniker nicht hinbekäme. Wenn man nur Werkzeug hätte... Stimmt, das steht noch im Wagen. Also wieder raus, hin zum Firmenwagen und die Kiste rausgeholt. Dann wieder zurück zum Aufzug und nach oben geklettert. Was sehen die strahlend blauen, stechenden Augen des Telekom-Technikers (wahlweise auch der Technikerin)? Da hattat Kabel peng gematt. Also kurz abisoliert, in die entsprechenden Klemmen und – tatatataaaa – wir bekommen den Hinweis, daß man so was bei der Telekom lernt. Auf diese Weise erkundet man(n/frau) nicht nur das Gebäude und findet so einiges, was man braucht, sondern erfährt auch, daß die Aufzugstür in der dritten Etage aus unerfindlichen Gründen fehlt. Nach längerem Suchen und Finden kristallisiert sich die ganze schreckliche Wahrheit heraus: Terroristen, die sich als "Gruppe S.T.Ö.R." bezeichnen, haben das Gebäude überfallen, sich im dritten Stock eingenistet und wollen von dort aus einen Erpressungsversuch starten. "Das Telekommando kehrt zurück" ist ein gut gelungenes Adventure in der Art der großen LucasArts-Vorbilder. Im oberen Bildbereich sieht man den Handlungsort, im unteren Bereich befinden sich die Piktogramme für die Aktionen und Plätze für das Inventar. Durch einfaches Anklicken mit der Maus auf die angezeigten Gegenstände sowie auf eines der Tätigkeitspiktogramme kann man Gegenstände erkennen, aufnehmen oder einsetzen.

Die Grafik ist nicht das Nonplusultra dieses Genres, aber immerhin noch gut genug. Auf jeden Fall sind alle Gegenstände und Räume sauber gezeichnet und damit gut zu erkennen. Der Sound arbeitet mit gesampelten Shapes. Unterstützt werden die gängigsten Soundkarten.

Von anderen Werbespielchen, die man gemeinhin zu sehen bekommt, hebt sich das Telekommando durch die Zielsetzung – die Ausbildung bei der Telekom schmackhaft zu machen – wohltuend ab.

Diese Spiel kann man übrigens nicht kaufen, sondern bloß geschenkt kriegen: Nähere Informationen dazu gibt's allerdings erst im nächsten Heft, weil diese zum Redaktionsschluß nicht vorlagen.





Ehrlich: Wer von Euch hat sich noch nicht bei Wolfenstein 3D an den braunen Jungs abreagiert? Los, melden! Jetzt gibt es Nachschub an der Dungeon-Baller-Front. Diesmal geht man als Terminator durch die Labyrinthe eines Bürokomplexes.

▲ *Der Skimmer ist ein verhältnismäßig leichter Gegner*

Austoben à la Arnie

TERMINATOR RAMPAGE

PC (386/25, VGA), **ca. 120 DM**, Hersteller: **Bethesda Softworks**, USA, Muster von: **Softgold.**

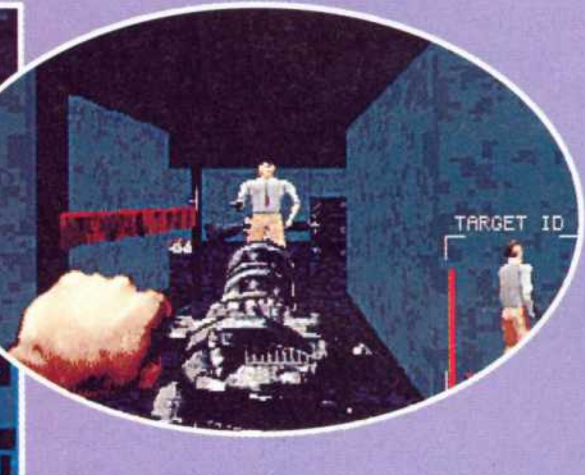
Jau, lange hat's gedauert, aber das Warten hat sich gelohnt. Das ultimative Ich-bin-sauer-und-will-mich-abreagieren-Spiel ist da: Terminator Rampage. Aufgabe ist es – wie bei Wolfenstein 3D –, wichtiges Equipment zu finden und den bösen Feind zu killen. Ja ja, ich weiß, moralisch überhaupt nicht vertretbar, aber das Game macht mächtig Laune.

Nun könnte man ja behaupten, die Sache sei auf Dauer ein wenig eintönig: um die Ecken schleichen und Roboter zerlegen. Aber ich glaube, Rampage ist auch kein Spiel, das man am Stück durchhechelt. Es bietet sich an, wenn man richtig miese Laune hat. 30 Minuten ballern, und man hat sich am Monitor abreagiert und kann Mutters Geschirr im Originalzustand belassen.

Die Story: Du kommst zurück in die Vergangenheit und sollst eine High-Tech-Waffe finden. Das Problem ist, daß sie in Einzelteilen in einem Bürokomplex verteilt herumliegt. Du startest mit einer Automatikwumme bewaffnet und siehst Dich einer Überzahl von Feinden in einem (trotz Minimapping) total unübersichtlichen Labyrinth ausgeliefert, das zu allem Übel noch mit Überwachungskameras ausgestattet ist. Zuerst solltest Du also etwas Besseres als eine Pistole und einen Haufen Munition finden. Zur Wahl stehen eine UZI-MP, ein AK-47-Sturmgewehr, eine M-16, eine Schrotflinte, eine "Pumpaction" und eine Minigun. Es ist übrigens ganz ratsam, die Überwachungskameras auszuschalten.



◄ *Arnie kills the video-star*



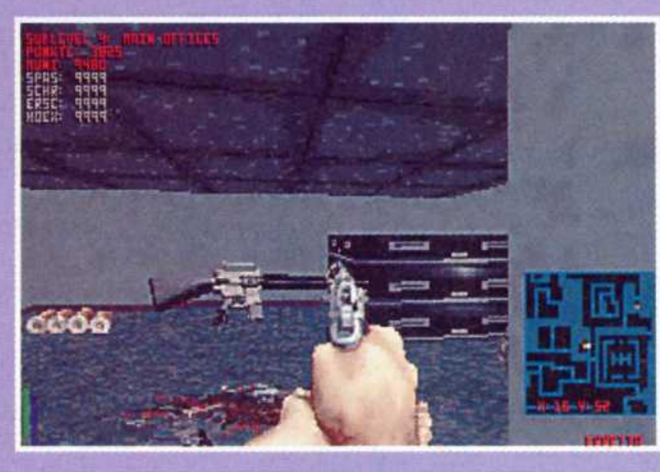
◄ *Ein Infiltrator, der noch genau 1,4 Sekunden zu leben hat*

Die Grafik orientiert sich am Klassiker Wolfenstein 3D und ist im Spitzenfeld des Genres angesiedelt. Der Sound ist gut und unterhält zumindest die ersten vier bis fünf Stunden. (Danach kann man sich ja noch mit passender Musik vom CD-Player versorgen.) Ein Nachteil ist dagegen das Scrolling, das in höchster Detailstufe – außer bei High-End-Rechnern – ganz ordentlich ruckelt.

Unterm Strich bleibt ein Spiel, daß keine geistigen Höchstleistungen abverlangt, aber in gewissen Stimmungen einen enormen Unterhaltungswert hat. Wer Spaß am Ballern hat und gern durch Dungeons wetzt, kommt an Terminator Rampage nicht vorbei. Schließlich ist hier der Name Programm ("Rampage"=austoben).



▲ *Bitmap-Explosionen geben dem Game die Würze*



◄ *Ein kleines Waffenlager*



Urteil: 10 GUT

Grafik:	10
Sound:	10
Ablauf:	9
Aufmachung:	10
Dauerspaß:	10

Starkes Aggressions-Killer-Game, schnell verständliches Spielprinzip

AUF EINEN BLICK

Hit	Titel	Ausg.	S.	Rubrik
*	Aladdin (MD)	1/94	98	Jump'n'Run
*	Anstoß (A500)	1/94	87	Management-Simulation
	Aufschwung Ost (PC)	1/94	92	Management-Simulation
	Beastlord (AM)	1/94	65	Jump'n'Run
	Blades of Vengeance (MD)	1/94	91	Rollenspiel
	Bloodstone (PC)	1/94	35	Rollenspiel
	Cardiaxx (AM)	1/94	65	Baller- und Prügelspiel
C	Cosmic Spacehead (MD)	1/94	132	Jump'n'Run
	Crazy Sports Football (AM)	1/94	61	Sport
	Deep Core (AM)	1/94	58	Jump'n'Run
C	Dennis (PC)	1/94	22	Jump'n'Run
*	Die Siedler (AM)	1/94	66	Management-Simulation
	Discoveries of the Deep (PC)	1/94	88	Fahr- und Flugsimulation
	Dracula (PC)	1/94	24	Adventure
*	Elite II (PC)	1/94	95	Strategie
	F-117A Stealth Fighter (AM)	1/94	129	Replay
	F15 Strike Eagle III (PC-CD)	1/94	111	Fahr- und Flugsimulation
	Fatman (AM)	1/94	28	Jump'n'Run
	Genesia (AM)	1/94	85	Management-Simulation
*	Goblins 3 (PC)	1/94	30	Adventure
*	Innocent until Caught (PC)	1/94	36	Adventure
	Iron Helix (PC-CD)	1/94	108	Adventure
C	Jagged Alliance (PC)	1/94	133	Strategie
	NFL Coaches Club Football (PC)	1/94	86	Sport
	Operation Logic Bomb (SNES)	1/94	56	Baller- und Prügelspiel
	Oscar (CD32)	1/94	111	Jump'n'Run
	Overkill (A1200)	1/94	29	Baller- und Prügelspiel
	Oxyd Magnum (PC)	1/94	62	Denk- und Knobelspiel
	Oxyd Magnum (AM)	1/94	130	Replay
*	Pinball Fantasies (A1200)	1/94	128	Replay
*	Rebel Assault (PC-CD)	1/94	14	Action
*	Return to Zork (PC-CD)	1/94	18	Baller- und Prügelspiel
*	Sango Fighter (PC)	1/94	105	Baller- und Prügelspiel
	Shadow of Yserbius (PC)	1/94	89	Rollenspiel
	Space Hulk (AM)	1/94	129	Replay
*	Space Job (PC)	1/94	54	Strategie-Adventure
*	Subwar 2050 (PC)	1/94	68	Flug- und Fahrsimulation
	The Battle of Olympus (GB)	1/94	37	Baller- und Prügelspiel
	The Geekwad (PC)	1/94	34	Denk- und Knobelspiel
	The Ottifants (SM)	1/94	130	Replay
	Uninvited u.a. (PC)	1/94	90	Adventure-Compilation
	Virtual Pinball (MD)	1/94	63	Simulation
	Wonder Boy in Monster W. (SM)	1/94	96	Jump'n'Run
*	Zombies (SNES)	1/94	64	Baller- und Prügelspiel

Legende:

* = Hit/Megahit
C = Coming Soon

A500/1200/4000 = Amiga 500 usw.
AM = Amiga
CD32 = Amiga CD32
GB = Game Boy
GG = Game Gear
Mac = Apple Macintosh
Mac-CD = Macintosh-CD
MD = Mega Drive
MD-CD = Mega CD
PC-CD = PC-CD-ROM
SM = Master System
SNES = Super NES

IMPRESSUM

Herausgeber
Christian Widuch

Chefredakteur
Peter Schmitz (sz, verantw.)

Stellv. Chefredakteurin
Vera Brinkmann (vb)

Redaktion
Jürgen Borngießer (jb), Marcus Höfer (cus), Thomas Morgen (tom), Klaus Trafford (kate)

Autoren dieser Ausgabe
Marco Gremmel, Roland Heibert, Antje Hink (ah), Andreas Lober (al), Rainer Scheer, Ulrich Schmitz, Michael Suck (msu), Boris Theodoroff, Carsten Trapp

Redaktionsassistenz
Anja Frieß (af)

Chef vom Dienst
Stefan Martin Asef (sma)

Titel
"Sam & Max", LucasArts, USA

Comics
Matthias Neumann, Heinrich Stiller

Korrespondenz USA
Markus Krichel (mk)

Korrespondenz England
Derek dela Fuente (ddf)

Anzeigenadministration
Anja Seiler, Tel.: (05651) 97 96 15

Anzeigenverkauf & Mediaberatung
Gerlinde Rachow (Leitung), Tel.: (0 56 51) 97 96 14
Anja Seiler, Tel.: (05651) 97 96 15

Anzeigendisposition
Sibylle Schwanz, Tel.: (05651) 97 96 16
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 8 ab 1. Januar 1994

Repräsentant im Ausland
GB: German Media Service LTD, Claire Byron, 1 Lampton Place, GB-London W11 25 H, Phone: GB (071) 2215462, Fax: GB (071) 2290795

Grafikdesign + Satz (DTP):
Regina Sieberheyn, Dirk Anhof, Lars Völke, Silvia Führer

Reproduktion
REPRO-Gesellschaft für Druckformherstellung mbH, 34123 Kassel

Druck und Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co.KG, 34010 Kassel

Vertrieb
Verlagsunion Paul Moewig KG, 65047 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Abonnement
Jahresabonnement (12 Ausgaben),
Halbjahresabonnement (6 Ausgaben),
Inland DM 79,20 (Hj.: DM 39,60),
Ausland DM 95,50 (Hj.: DM 47,75)
Ein Abonnement verlängert sich um den Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung
Tanja Mosebach, Tel. (0 56 51) 97 96 19

Bankverbindung
Empfänger: Tronic-Verlag GmbH & Co.KG
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M.,
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr. 244 35 - 603
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur mit Euroscheck zu zahlen.

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlag GmbH & Co.KG,
Verwaltung/Vertrieb/Anzeigen: Bremer Str. 10a,
D-37269 Eschwege, Telefon: 0 56 51/97 96-0,
Telefax: 0 56 51/97 96-44
Gesch.-Ltg./Redaktionen/Marketing: Hessenring 32,
D-37 269 Eschwege, Telefon: 0 56 51/9 29-0,
Telefax: 0 56 51/9 29-141
BTX: 0 56 51 92 9
ASM-Hotline (nur Mi. 16.30 h– 19 h):
(0 56 51) 9 29 - 260 oder (0 56 51) 929 - 261

Der Inhalt dieser Ausgabe wurde auf **umweltfreundlichem Papier** gedruckt, bei dessen Fertigung nur noch elementarchlor-frei gebleichter Zellstoff zum Einsatz kommt. Das Papier verfügt über einen wesentlich geringeren Dioxin-Gehalt und trägt zusätzlich zur Gewässerentlastung bei.

Sonderdruck-Dienst
Sämtliche in dieser Ausgabe erschienenen redaktionellen Beiträge sind in Form von **Sonderdrucken** zu erhalten. Anfragen an Frau Seiler, Tel. (0 56 51) 979-615, Telefax (0 56 51) 979 - 644

Manuskripte und Programme
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art (auch Leserbriefen) gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht übernommen werden. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Programme jeder Art kann keine Haftung übernommen werden.

INHALT 100% ELEMENTARCHLOR FREI GEBLEICHT!

ISSN 0933-1867





Rummenigge (Softgold, ASM 12/93)

Je ein SNES-Modul "Rummenigge Player Manager" geht an:

Maurizio Sorrentino, 38114 Braunschweig
Thomas Jakschitz, 73776 Altbach
B. Querbach, 48703 Stadtlohn
Marco Zimmer, 54570 Bleckhausen
Daniel Boll, 48653 Coesfeld
Sascha Löwenstein, 45527 Hattingen
Tobias Dichmeis, 52428 Jülich-Broich
Ralf Aßmann, 38448 Wolfsburg
Jörg Hagedorn, 51107 Köln
David Guthmann, 38302 Wolfenbüttel

Je ein Trikot erhalten:

Felix Müller, 35260 Stadtallendorf
Mark Diekmann, 49632 Essen
Jörn Sieberg, 45476 Mülheim/Ruhr

Je einen Fußball bekommen:

Bahadir Güler, 32756 Detmold
O. Pücher, 12169 Berlin
Dirk Dallmann, 45884 Gelsenkirchen
Hartmut Kanisch, 06366 Köthen
Robert Rezan, CH-8424 Embrach

... in der 3.94

BYE & BUY

THE NEXT ...

Abschied ist, ...



▲ Kyrandia 2

...wenn diese auf dem Kopf stehende Seite erscheint und auf das nächste Heft hingewiesen wird. Für uns immer ein höchst wichtiger Moment, haben wir es doch wieder einmal geschafft, ein prallbuntes Spaßmagazin für Euch zu produzieren. Monat für Monat Spielehits – so auch im März-Heft: KYRANDIA 2, CYBER RACE und COMPANIONS OF XANTH sind nur ein Anfang. Dazu kommen BATTLE ISLE 2, VIRTUAL PINBALL und SONIC SPINBALL sowie, diesmal wirklich, GABRIEL KNIGHT und die 93er X-MAS LEMMINGS. Wir werden auch wieder für Euch unterwegs sein, live und in Farbe berichten, was bei der Games Championship lief. Über die Technik-Sensation par

▲ Companions of Xanth



▲ Gabriel Knight

excellence, das Biocontrol-System, erfahrt Ihr Genaueres. Komplettiert wird das Ganze mit News, dem Telegramm aus USA, den Jahres-Lesercharts '93, dem Feedback und natürlich der Vorschau. Auch Ihr werdet Kopf stehen, wenn Ihr sie seht – die 3/94, ab 7. Februar 1994 im Handel.



▶ Cyberrace

... 3.94

Wer ist wo?

00000

COMP AS, Wordgasse 4, 06484 Quedlinburg
HHW COMPUTERSTUDIO 2000 GMBH, Gohliser Str. 21, 01159 Dresden
PSW COM TAC GMBH, Steinbrückstr.1,02977 Hoyerswerda

10000

COMPUTERSOFTWARE SCHNEIDER, Reichsstr. 50, 14052 Berlin, Tel.: 030/3043156
COMPUTER & TECHNIK STRALSUND, Langestr. 13, 18439 Stralsund
PLAYSOFT-STUDIO SCHLICHTING, Computersoftware + Versand GmbH, Katzbachstr. 8, 10965 Berlin, Tel.: (030) 7861096
POWERSOFT, Schwedenstr. 18c, 13357 Berlin, Tel.: (030) 4922056

20000

BIENERGRÄBER, Ottensener Straße 126, 22525 Hamburg, Tel.: (040) 5401217
COSI, Postfach 1123, 23831 Bad Oldesloe, Tel.: (04531) 87821
FINGERHUTH, Computersoftware & Zubehör, Wansbeker Chaussee 40, 22089 Hamburg, Tel.: (040) 2505759
FLASHPOINT, Hauptstr. 80, 23845 Oering, Tel.: (04535) 2222
HUDSON SOFT, Ferdinandstr. 2, 20095 Hamburg, Tel.: (040) 339926
INTERSOFT GMBH, Groß-Liederner-Str. 27, 29525 Uelzen, Tel.: (0581) 5006
MALIBU PLATTENVERSAND, Basedowstr. 2, 20537 Hamburg, Rainer Kock, Tel.: (040) 253344, Fax: (040) 253531
SEGA Deutschland, Hans-Henny-Jahnn-Weg 49–53, 22085 Hamburg, Tel.: (040) 229 38-0 *(Infoservice: (040) 2 27 09 61)*
SOFTWARE 2000, Max-Planck-Str. 9, 23701 Eutin, Tel.: (04521) 80040, Fax: (04521) 800488, *(Hotline: (04521) 80 04 44)*

30000

ASCON, Brockhagener Str. 461, 33334 Gütersloh, Tel.: (05241) 39083
ASTRO-VERSAND, Postfach 1330, 34236 Vellmar, Tel.: (0561)880111
COMPUTERPARTNER T + S GMBH, Waldstr. 25, 38667 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54057
BRAINIAX TEACHWARE GmbH & Co. KG, Postfach 243, 35502 Butzbach, Tel.: (06033) 74074
CWM-VERSAND, Schmiedestr. 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54081
DIE CASSETTE, Markt 13, 32423 Minden, Tel.: (0571) 21648
SOFTDREAMS GMBH, Postfach 103242, 34032 Kassel, Tel.: (0561) 285461, Fax: (0561) 285553
ECLIPSE SOFTWARE DESIGN, Versmolder Str. 41, 33790 Halle/Westfalen, Tel.: (05201) 16989
ELECTRONIC ARTS DEUTSCHLAND, Verler Str. 1, 33332 Gütersloh, Tel.: (05241) 24307
SELLING POINTS, Verler Str. 1, 33332 Gütersloh, Tel.: (05241) 29843
EUROSYSTEMS, Bredenbachstr. 129, 33790 Emmerich, Tel.: (02822) 45589
KORONA-SOFT, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 33334 Gütersloh, Tel.: (05241)1828
SOFTSALE, Schloßplatz 19, 31582 Nienburg, Tel.: (05121) 910-416, -417, Fax: (05021) 910-403, -404
THALION SOFTWARE GMBH, Königstr. 16, 33330 Gütersloh, Fax: (05241) 24939
THOMAS PFISTER SPIELEVERSAND, Ludwig-Mond-Str. 52, 34121 Kassel, Tel.: (0561) 24453, Fax: (0561) 285097
KAI UFFENKAMP-COMPUTER-SYSTEME, Gartenstr. 3, 32130 Enger, Tel.: (05224) 2375
UNITED SOFTWARE, Hauptstr. 70, 33397 Rietberg, Tel.: (05241) 24939

40000

BACHLER, Blücherstr. 24, 46397 Bocholt, Tel.: (02871) 183088
BLUE BYTE, Aktienstr. 62, 45473 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (0208) 473837
CALL & PLAY, Papenweg 15, 46487 Wesel, Tel.: (0281) 31641, Fax: (0281) 31642
COMPUTERSTUDIO, Hindenburgstr. 82, 42863 Remscheid, Tel.: (02191) 385424
DEFCOM SOFTWARE, Tirolerstr. 64, 45659 Recklinghausen, Tel.: (02361) 651007
DIGITAL CONCEPTS, Börsenstr. 55, 42657 Solingen, Tel.: (0212) 870128
DIGITAL MARKETING, Krefelder Str. 16, 41836 Hückelhoven, Tel.: (02435) 2086
DYNATEX, Brückstr. 42–44, 44135 Dortmund, Tel.: (0231) 556140
KAROSOFT, Postfach 404, 40704 Hilden, Tel.: 02103/42088, 42022
LHS, Postfach 1422, 41061 Mönchengladbach, Tel.: (02161) 9274-0
LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 45661 Recklinghausen, Tel.: (02361) 36267
MINDSCAPE INTL., Daimlerstr. 10a, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 67544
POWER STATION RECORDS, Nakatennusstr. 2, 41065 Mönchengladbach, Tel.: (02161) 490555
RUSHWARE COMPUTERSPIELE GMBH, Bruchweg 128–132, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 607-0
RAINBOW ARTS / SOFTGOLD, Daimlerstr. 10, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 6602-0
RTS ROLAND TOONEN SOFTWARE, Postfach 31, 47612 Kevelaer, Tel.: (02832) 78184
SOFTGOLD, Daimlerstr. 10, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 6602-0
SOFT & SOUND, Gneisenaustr. 1, 40477 Düsseldorf, Tel.: (0211) 494862
SOFTSHOP GMBH, Limbecker Platz 9, 45127 Essen, Tel.: (0201) 238256
SOFTWAREVERSAND GEBAUER, Sternwartstr. 69, 40223 Düsseldorf, Tel.: (0211) 309233
STARBYTE SOFTWARE, Alleestr. 24, 44793 Bochum, Tel.: (0234) 680494

50000

ART & FUN, Köln-Aachener-Str. 86, 50189 Elsdorf, Tel.: (02274) 81981
CPS FRANK HEIDAK, Bürgerstr. 8–10, 50667 Köln, Tel.: (0221) 92571411
GERMAN DESIGN GROUP, Buchholzstr. 17, 59439 Holzwickede, Tel.: (02301) 12647
JOYSOFT, Gottesweg 157, 50939 Köln, Tel.: (0221) 425566
KINGSOFT, Grüner Weg 29, 52070 Aachen, Tel.: (0241) 152051
LEISURESOFT, Robert-Bosch-Str. 1, 59199 Bönen, Tel.: (02383) 69-0
MEDIENCENTER ISERLOHN, Wermingser Str. 45, 58636 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599

60000

ATARI COMPUTER DEUTSCHLAND GMBH, Postfach 1213, 65479 Raunheim, Tel.: (06196) 8010
BOMICO, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach, Tel.: (06107) 930-100
DIE SPIELBURG, Friedrich-Ebert-Straße 1, 67549 Worms, Tel.: (06241) 593763
KONAMI EUROPE GMBH, Postfach 560180, 60437 Frankfurt/M., Tel.: (069) 950812-0
LAGUNA VIDEOSPIELE, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach, (06107) 76060
MN-HOBBYSOFT, Amtsgasse 3, 69649 Weinheim, Tel.: (06201) 181201
NINTENDO OF EUROPE GMBH, Babenhäuser Str. 50, 63762 Großostheim, Tel.: (06026) 5050-0
PRESTIGE, Bahnstr. 59, 64625 Bensheim, Tel.: (06251) 65711
SONY Electronic Publishing, Goethestr. 20, 60313 Frankfurt, Tel.: (069) 29900455
YENO ELEKTRONIC GMBH, Robert-Koch-Str. 12, 64331 Weiterstadt, Tel.: (06151) 84114

70000

ATTIC ENTERTAINMENT SOFTWARE, Sigmaringer Str. 84, 72458 Albstadt, Tel.: (07431) 54305
CDV SOFTWARE, Ettlinger Str. 5, 76137 Karlsruhe, Tel.: (0721) 22295
FUNNY SOFTWARE, Stuttgarter Str. 99, 70469 Stuttgart-Feuerbach, Tel.: (0711) 8568534
SKYLINE, St. Pöltener Str. 28, 70469 Stuttgart, Tel.: (0711) 812736

80000

COMPUTER-SHOP (GAMESWORLD), Landsberger Str. 135, 80339 München, Tel.: (089) 5022463
CONTITRONIC, Schellingstr. 20, 80799 München, Tel.: (089) 284964
ECS VERTRIEBS GMBH, Rosenheimer Str. 92a, 81669 München, Tel.: (089) 4489389
FANDANGO, Neugablonzerstr. 62, 87600 Kaufbeuren, Tel.: (08341) 14053
FUNTASTIC COMPUTERWARE, Müllerstr. 44, 80469 München, Tel.: (089) 2609593
GERDS COMPUTER-ECKERL, Putzbrunner Str. 19, 85521 Ottobrunn, Tel.: (089) 6096698
HIGH SCORE GAMES, Herzogstr. 2, 80803 München, Tel.: (089) 344388
MICROPROSE, St.-Jakob-Str. 18, 82319 Starnberg, Tel.: (08157) 4466
PEKSOFT, Müllerstr. 44, 80469 München, Tel.: (089) 2609380
SAFER GAMES, Minnewitstr. 28, 81549 München, Tel.: (089) 6908687
WIAL-VERSAND, Liegnitzer Str. 13, 82181 Gröbenzell, Tel.: (08142) 9011
zHO Versand GBR, Rotkreuzstr. 5, 85354 Freising, Tel.: (08161) 68132

90000

GROSS ELECTRONIC, Gartenweg 4, 94133 Röhrnbach, Tel.: (08582) 1599, 8639
MAGIC COMPUTERSPIELE, Trierer Str. 110, 90469 Nürnberg, Tel.: (0911) 48871
SOFTWORLD, Peter-Henlein-Str. 73, 90459 Nürnberg, Tel.: (0911) 437474
SPIELRAUM GbR, Haid 6, 94428 Eichendorf, Tel.: (09937) 1443, Fax (09937) 1442, 24 h: (09937) 1445
THEO KRANZ-GAMES, Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg, Tel.: (0931) 571601
T.S. DATENSYSTEME, Dennisstr. 45, 90255 Nürnberg, Tel.: (0911) 288286
COMPUTER ZENTRUM, Grossestr. 13, 99713 Straussberg

England

England
Gametek (UK) Ltd, 5 Bath Road, Slough, Bergshire, SL1 3UA ENGLAND

Österreich

Österreich
MES SIMULATIONS, Klostertalerstr. 25, A-6951 Braz, Tel.: (05552) 81210

Schweiz

Schweiz
DISCADE, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (05325) 1332

»ASM-ABONNEMENTS«

(ASM 2/94)

Hiermit bestelle ich ...

Nur f. EG-Ausland:
USt.-Id.-Nr.:..................................

☐ **ASM** für mindestens 12 Ausgaben (1 Jahrgang)
☐ **ASM** für mindestens 6 Ausgaben (Halbjahresabo)
☐ **ASM-Special** für mindestens 4 Ausgaben (1 Jahrgang)
☐ **Geschenk**-Abonnement (Elite II + 12 Ausgaben ASM) ☐ PC, ☐ Amiga)

Inlandpreise: 12 Ausgaben ASM 79,20 DM, 6 Ausgaben ASM 39,60 DM, 4 Ausgaben ASM-Special 35,– DM
Auslandpreise: 12 Ausgaben ASM 95,50 DM, 6 Ausgaben ASM 47,75 DM, 4 Ausgaben ASM-Special 42,– DM

☐ als **Freundschaftswerbung** (Prämie f. Werber: Turrican-Shirt, Laufzeit: 1 Jahr Man darf sich nicht selbst werben. Der Empfänger darf f. mind. 1 Jahr kein ASM-Abo bezogen haben!)

Lieferanschrift (Hier soll das Abo hin!)
☐ Geschäft ☐ Privat

Vorname, Name

Firma (nur wenn Geschäftsadresse)

Straße, Nr. /Postfach

W- O- PLZ/Ort *(Bitte genaue Anschrift angeben!)*

Diese Abonnements verlängern sich automatisch um die gewählte Ausgabenzahl, wenn sie nicht sechs Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt werden. Lieferung erfolgt ab der nächsterreichbaren Ausgabe.

Datum, Unterschrift des Zahlenden (bei Minderjährigen des gessetzlichen Vertreters)
Bitte unbedingt zwei Unterschriften leisten!

Gewünschte Zahlungsweise:
☐ **Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung**

Bankleitzahl

Konto-Nr.

Geldinstitut

☐ **Gegen Rechnung** – zahlbar innerhalb zwei Wochen nach Erhalt (Bitte keine Vorauszahlung leisten – Rechnung abwarten.)

Widerrufsrecht: Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen nach Absendung dieser Bestellkarte (Datum d. Poststempels) beim Tronic-Verlag GmbH & Co. KG, Postfach 1870, D-37258 Eschwege, schriftlich widerrufen kann, wobei bereits die rechtzeitige Absendung meines Widerrufs zur Fristwahrung ausreicht. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift.

Datum, zweite Unterschrift des Zahlenden (bei Minderjährigen des ges. Vertreters)

! = Top-Angebot ASM-BAZAR 2/94

☐ **U.S.S. Enterprise** .... (Riesen-Modellbausatz ☐ 1701-A, ☐ 1701-D).... à **49,95 DM**
☐ **X-Wing** .... (Riesen-Modellbausatz).... à **37,95 DM**
☐ **X-Wing** .... (Snap-Modellbausatz) .... à **27,95 DM**
☐ **AT-AT** .... (Klebemodell).... à **37,95 DM**
☐ **Tie-Fighter** .... (Snap-Modellbausatz) .... à **27,95 DM**
☐ **Millennium Falcon** .... (Klebemodell).... à **59,95 DM**
☐ **Star Destroyer** . (Klebemodell)........ à **49,95 DM**
☐ **The Lost Vikings (deutsch)** ....(☐ PC 3,5", ☐ Amiga).... à **89,— DM !**

CDs

☐ **Whales Voyage "Maxi-CD** .... à **14,95 DM**
☐ **Chris Hülsbecks »Shades«-CD** .... à **28,95 DM**
☐ **Chris Hülsbecks »Apidya-Soundtrack«-CD** .... à **24,95 DM**
☐ **Chris Hülsbecks »To be on top...«-CD** .... à **29,95 DM**
☐ **Chris Hülsbecks »Turrican«-CD** .... à **31,95 DM !**
☐ **Star Trek "The Next Generation"-Soundtrack (3 CD's)** .... à **34,95 DM !**
☐ **Star Trek "Original-Soundtrack" (3 CD's)** .... à **34,95 DM !**
☐ **"Deep Space Nine CD"** .... à **31,95 DM !**
☐ **Star Trek "The Best of"** .... à **34,95 DM !**
☐ **Science-Fiction-Soundtracks (4-CD-Box)** .... à **59,95 DM !**
☐ **Reggae Nights Vol. 2** .... à **29,95 DM !**
☐ **Bob Dylan, "Greatest Hits"** .... à **21,95 DM !**

Elektronik

☐ **Leviator** .... à **99,— DM !**
☐ **Blutende Hand** .... à **29,95 DM !**
☐ **Roboter** .... à **89,95 DM !**
☐ **Teufelskralle** .... à **99,00 DM !**
☐ **Computer-Telefon** .... à **19,95 DM !**
☐ **Projektor-Taschenlampe** .... à **15,95 DM !**
☐ **Cristal-Light** .... à **49,95 DM !**
☐ **Sound Blaster Deluxe** .... à **119,00 DM !**

HEFTE

☐ **Das ASM-MEGA-PACK '92** (kompl. Jahrgang 1992 incl. 1 Sammelordner) à **69,— DM**
☐ **Das ASM-MEGA-PACK '91** (1-7, 11, 12, incl. 1 Sammelordner)........ à **55,— DM**
☐ **Das ASM-MEGA-PACK '90** (kompl. Jahrgang 1990 incl. 1 Sammelordner) à **60,— DM**
☐ **Das ASM-MEGA-PACK '89** (kompl. Jahrgang 1989 incl. 1 Sammelordner) à **60,— DM**
☐ **4er-Pack** (ASM Special Nr. 6, 7, 8, 9) .... à **20,— DM**
☐ **folgende ASM/s:** ____/____ ____/____ ____/____ ____/____ **zum Neupreis**
ASM Special Nr. 6 7 8 9 .... **à 7,50 DM** 12 14 15 16 17 19 20 21 **à 9,80 DM**
☐ **ASM Extra 1** – 30 Sierra-Lösungen ... **à 14,80 DM**
☐ **ASM Extra 2** – 8 ausführliche SSI-Lösungen .... **à 14,80 DM**

NEWS

☐ **Grand Prix Unl.** .... à **34,95 DM**
☐ **Eric the Unready** .... à **39,95 DM**
☐ **A-Train** .... à **34,95 DM**
☐ **Zool** .... à **39,95 DM**
☐ **Snoopy's Game Club** .... à **25,95 DM**
☐ **Elite II** ....(☐ Amiga, ☐ PC)........ à **89,— DM**
☐ **Powermonger** .... à **39,95 DM**
☐ **Elite 1** ....(☐ Amiga) .... à **37,95 DM**
☐ **Lemmings 2** ....(☐ Amiga, ☐ PC) ... à **64,95 DM**
☐ **Police Quest III** .... à **49,95 DM**
☐ **Gunship 2000** ....(☐ Amiga, ☐ PC) ... à **69,00 DM**
☐ **Elite 1** ....(☐ Amiga) .... à **37,95 DM**

ORDNER & Bücher

☐ **ASM Sammelordner** (weiß, 2 Stck.) .... **16,80 DM**
☐ **Das neue Computer-Haßbuch** .... **7,50 DM**
☐ **Space Rat-Intergalaktisch** .... **7,80 DM**
☐ **Space Rat II-Abgefetzt** .... **7,80 DM**
☐ **Top Secret Hint Book** .... **7,80 DM**
☐ **4er Buch Pack** ....(Hassbuch, Space Rat I + II, Top Secret) **25,— DM**
☐ **'66 Game Boy-Spiele** ....(200 Seiten Tips,Facts u. Details) **29,80 DM**

Sonstiges

☐ **WinCommander für Windows 3.1** .... **99,—DM**
☐ ________ **DM**
☐ ________ **DM**

+ **Porto/Verpackung** (Inland 6,00 DM, Ausland 16,00 DM)
bzw. NN-Gebühr (9,00 DM!)

Gesamtbetrag ________ DM

Bitte beachten Sie, daß bei Nachnahmelieferungen eine **zusätzliche** Nachnahmegebühr anfällt (bei Vorkasse **nicht!**). Nachnahmesendungen ins Ausland sind nicht möglich. Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nachVorratslage! Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen! Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Bei Zahlung in Postwertzeichen kann die Bestellung nicht ausgeführt werden.

Wir bitten unsere ausländischen Kunden um Angabe Ihrer USt-Identifikations-Nr. (EG-Länder)

! = Top-Angebot ASM-BAZAR 2/94

GAMES, GAMES, GAMES

☐ **Creepers** .... **39,95 DM !**
☐ **Ringworld** .... **69,95 DM !**
☐ **Populous II** .... **35,95 DM !**
☐ **Search for the King** .... **34,95 DM !**
☐ **Les Manley: Lost in L.A.** .... **34,95 DM !**
☐ **Links Golf VGA** .... **34,95 DM !**
☐ **Plan 9 from Outerspace** .... **39,95 DM !**
☐ **Star Control 2** .... **37,95 DM !**
☐ **Kick Off 2** .... **29,95 DM !**

Brandneu!!

Bernie Bronto Collection

Kalender für 1994 gratis dazu: Bernie-Bronto-Lesemarken und eine Diskette mit Bernie-Motiven für
☐ **PC oder**
☐ **Amiga**

nur 29,80 DM

+ **Porto/Verpackung** (Inland 6,00 DM, Ausland 16,00 DM)
bzw. NN-Gebühr (9,00 DM!)

Gesamtbetrag ________ DM

Bitte beachten Sie, daß bei Nachnahmelieferungen eine **zusätzliche** Nachnahmegebühr anfällt (bei Vorkasse **nicht!**). Nachnahmesendungen ins Ausland sind nicht möglich. Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nachVorratslage! Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen! Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Bei Zahlung in Postwertzeichen kann die Bestellung nicht ausgeführt werden.

Wir bitten unsere ausländischen Kunden um Angabe Ihrer USt-Identifikations-Nr. (EG-Länder)

»KLEINANZEIGENAUFTRAG«

Private Anzeigen: Bis 5 Zeilen 5,– DM, jede weitere Zeile 2,– DM
Geschäftliche Empfehlungen: 10,– DM je angefangene Zeile, zzgl. Mehrwertsteuer
Kreuzen Sie bitte an, in welche Rubrik (s. Karte) Ihre Anzeige gehört, schreiben Sie Ihren Text in die Karte (jedes Kästchen = ein Zeichen, also Buchstabe, Satzzeichen oder Wortzwischenraum). Der Abdruck erfolgt **nur** gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck). Bitte veröffentlichen Sie meine Anzeige ☐ **mal** in der nächsterreichbaren »ASM« für
☐ private Zwecke ☐ gewerbliche Zwecke (gewerbliche Anzeigen werden mit **G** gekennzeichnet)

Das ist der Text: *(Bitte deutlich in Druckbuchstaben schreiben!)*

☐ Die Anzeige soll als Chiffre-Anzeige erscheinen (nur möglich bei Privat-Anzeigen) Chiffre-Gebühr 10,– DM zzgl. zum Anzeigenpreis

In dieser Rubrik:
☐ **Biete an** ☐ Hardware ☐ Software
☐ **Suche** ☐ Hardware ☐ Software
☐ **Tausch** ☐ **Verschiedenes**
☐ **Stellenmarkt/freie Mitarbeit** ☐ **Kontakte** ☐ **Clubs**
☐ Amiga ☐ PC ☐ C64 ☐ Konsole ☐ ST ☐ andere

Datum ________ Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)



»ABONNEMENT«

Das ist meine aktuelle Adresse. Änderungen teile ich umgehend mit.

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

PLZ/Ort

☐ Freundschaftswerbung (Nur gültig für ASM, **nicht** ASM-SPECIAL!)

Datum Unterschrift des Werbers (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Abo-Service
Postfach 1870

D-37258 Eschwege



»BESTELLKARTE«

☐ Hiermit bestelle ich die umseitig ausgewählten Produkte.

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

PLZ/Ort

☐ Den Betrag bezahle ich mit dem beigefügten Verrechnungsscheck.
☐ Ich bitte um Lieferung per Nachnahme zuzüglich der Nachnahmegebühr (nur innerhalb der BRD).

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)



Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Versand-Service
Postfach 1870

D-37258 Eschwege



»BESTELLKARTE«

☐ Hiermit bestelle ich die umseitig ausgewählten Produkte.

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

PLZ/Ort

☐ Den Betrag bezahle ich mit dem beigefügten Verrechnungsscheck.
☐ Ich bitte um Lieferung per Nachnahme zuzüglich der Nachnahmegebühr (nur innerhalb der BRD).

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Versand-Service
Postfach 1870

D-37258 Eschwege



»KLEINANZEIGEN«

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

PLZ/Ort

Diese Karte bitte in einem Umschlag als Brief schicken.

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Kleinanzeigen-Service
Postfach 1870

D-37258 Eschwege

AUFSCHWUNG OST



Für PC und AMIGA

9.11.1989: Die Mauer ist gefallen,
eine atemberaubende Entwicklung beginnt!
Du hast jetzt die Chance, den
Aufschwung Ost zu schaffen! Unglaublich
realistisch! In 25 Städten
der neuen Bundesländer mußt
Du regieren, sanieren, investieren!
Die tagesaktuelle Wirtschaftssimulation
der völlig neuen Art: Es gibt viel zu tun...




- *7 verschiedene, unterschiedlich schwierige Szenarien!*
- *Große, detaillierte Landkarte!*
- *Realitätsnahe Daten und Fakten!*
- *Detailreiche Grafik!*
- *Bildschirmtext und Handbuch komplett in deutsch!*
- *Einfache Bedienung mit Maus!*



Detaillierte Landkarte...



...viel Realitätsnahe...



...und optimale Bedienbarkeit!



IM VERTRIEB VON BOMICO









PC-SCREENSHOTS

DER PLANER

JETZT FÜR 6.-DM
(IN BAR ODER BRIEFMARKEN)
DEMO
BESTELLEN ANTESTEN UND ABFAHREN!

AB 31. JANUAR IM HANDEL

PC



GREENWOOD ENTERTAINMENT - POSTFACH 10 09 47 - 44709 BOCHUM